すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成15年2月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第2号 通巻第33号
enterbrain

ARCADIA

月刊アルカディア2月号

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE



●期待の続編 2大スクープ!!

式神の城II
タイムクライシス3

●栄冠はどのゲームに!

第三回 アルカディア大賞発表!!

●ファンの声に応え、ついに表紙&特集!

pop'n music 9

●新バージョンを徹底解明

Virtua Fighter4 Evolution Ver.B

ケツイ 絆地獄たち
BATTLE GEAR 3
頭文字D Arcade Stage Ver.2

メーカー描き下ろし年賀状2003

特別付録:B2判
「VIRTUA STRIKER 2002」描き下ろしポスター

2003 2 FEBRUARY
No.033
650 yen





[イニシャル] 頭文字D Arcade Stage Ver.2

イニシャルD　アーケードステージ
バージョン2

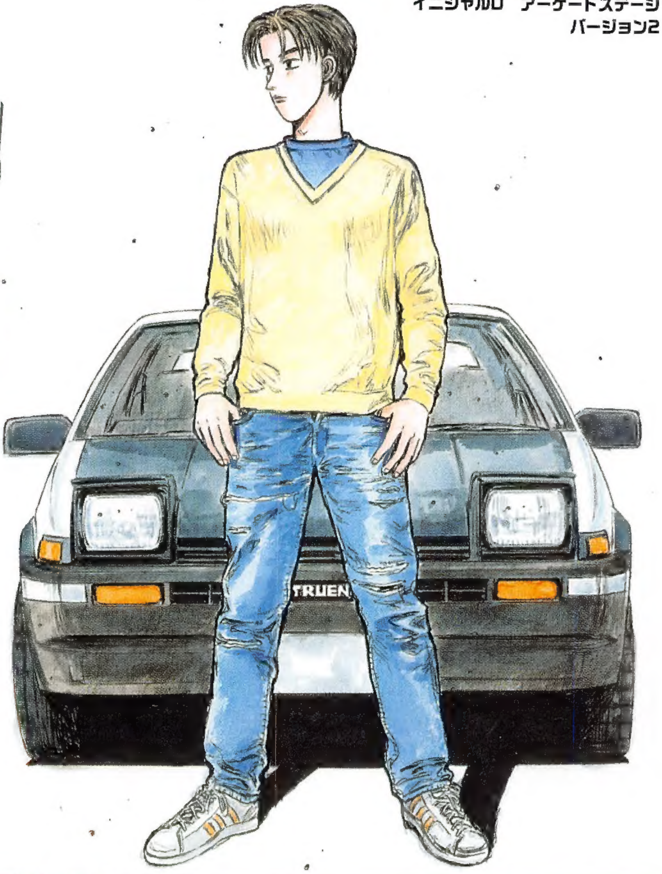
sega rosso™

ギリギリの緊張感で対戦（バトル）する？

公道最速は対戦（バトル）で決めろ！

今度はレース中に挑戦者が乱入！

カプチーノ、アルテッツァ、セリカGT-FOUR等、車種の追加!! あの樹のハチゴーも選択が可能!
また「赤城」「いろは坂」の新コースを追加。
雨の中、ウェットコンディションでのバトルも可能。
峠バトルの興奮はますますパワーアップ!





公道最速の称号を賭けて、バトルはますます熾烈に加速する!



タイムアタックネットランキング対応!

- 単独走行でタイムアタック!
- ネットランキングにパスワードを登録して世界最速の走り屋を目指せ!

ネットランキングURL
http://www.segarosso.com/INITIALD/

カードデータ引き継ぎ可能!

前作（頭文字D Arcade Stage）で作成したカードデータを "Ver.2" のカードに引き継ぐことができます。

ご注意

■新規カードは「頭文字D Arcade Stage Ver.2」専用となり、前作「頭文字D Arcade Stage」での使用ができなくなります。
■カードデータは、ポイント、車種、名前、パーツ装着コース、AT/MTの選択については引き継がれますが、チューニング、タイム、対戦成績、公道最速の進行具合は引き継がれません。

それとも爽快に撃ちまくる？




Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
Dreamcast
闘いは終わらない……
KOF2001、ドリームキャストから新登場!!
クーラ・ダイアモンド
K9999(ケイフォーナイン)
フォクシー
アンヘル
K'(ケイダッシュ)
マキシマ
ウィップ
麟
『盛況の様だな…。さすがは
KOFと言ったところか…』


THE KING OF FIGHTERS 2001 ™
格闘ゲームに不滅の金字塔を打ち立てたKOFシリーズ第8弾!
テクニックとタクティクスが試されるMAX4vs.4の闘いがキミを待つ!!
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2001」、2002年12月 プレイモアから。


EP3
FD3S
CT9A
BNR32
GDB
JZA80
AP1
FC3S
CE9A
S15
GC8
AE86
TAITO
http://www.battlegear.net

ARCADIA
CONTENTS

2

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2003.February
http://www.arcadiamagazine.com/



『ポップンミュージック9』
Illustration by shio

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）



付録B2判ポスター
バーチャストライカー2002



■2001年10月1日から2002年9月30日までの1年間に、日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れたビデオゲームを選出し、その制作会社および制作者の功績を讃え、表彰します。

■早くも登場!?
人気ゲームの続編情報を掲載！

■2002年12月7日から、全国で予選が開催された「闘劇」。2003年になっても、1月、2月と予選が開催されていく地域・店舗は、まだ数多くある。激戦をくぐり抜け、3月の本戦を目指して闘い抜け!!



『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002』
今タイトルが2002年No.1の人気を誇ったことは、だれもが認めるところであろう。店舗レベルで大会を開催できる大会モードを追加した『Ver.1.20』が登場したばかりだが、早くも来年2月には『Ver.2』へとバージョンアップすることが発覚した。『Ver.2』では、レアカード14枚を含む計46枚の選手カードが新たに追加される予定。本作の人気がさらにヒートアップすることだろう。（掲載はP.106）

SERIALIZATION

GAME LIST

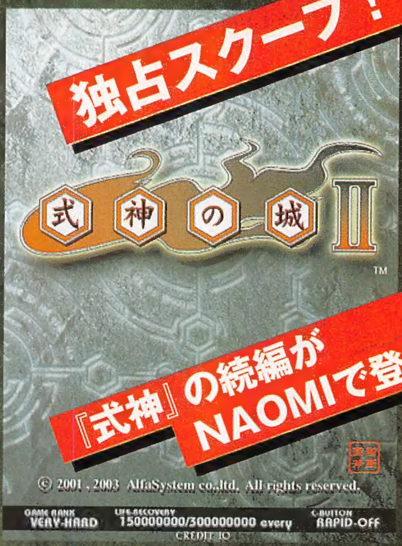
AD LIST

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

幻想怪奇シューティング再降臨!

式神の城II

独占スクープ!



『式神』の続編がNAOMIで登場!

式神の城II
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+2ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：NAOMI

アルファ・システムの名をアーケード業界に知らしめた人気作『式神の城』。その続編がついに発売決定！　まずは到着したばかりのNAOMI基板による美麗グラフィックと、新規キャラクターたちに関する情報をじっくりと御覧あれ!!

Text：伊勢猫

悪夢の事件から5カ月　闇が再び迫り来る――

- Prologue -

神々と人が相争う、暗黒の時代があった。

2005年12月。押しつぶされるビルの群からそれが始まる。
東京上空に開かれた巨大な門から出現した、
巨大な浮かぶ城。

全長40kmにおよぶ浮かぶ船の城、
現代まで残る魔術師たちは、一斉にそれを
"ねじれた城"と表現した。

来るべき神々と人の最終決戦に合わせ、現れた武具の城。
人が神々と戦うにあたって鍛えたという
神狩りの武器を巡り、
新たなる戦いが始まる。

魔術能力を持たない退魔術師、玖珂光太郎は、
一人の少女を担いで崩れゆくビルの上を走っていた。

「なんだよ……くそ」

化け物のような神々をたたきつぶしながら、
玖珂は絶望するほどに巨大な空の城を見上げた。



Roger Sasuke

玖珂光太郎のライバルを名乗るUSA忍者。玖珂の家にホームステイしたことがあり、そのころからの自称親友でもある。性格は涙もろくてお人好し（ホームドラマを見て号泣する）。根本から日本を誤解している日本かぶれ。本格的で怪しい忍術を勉強しており、巻き物をくわえて念じることで式神を召喚できる。玖珂の父親から術法の数々を習っており、玖珂よりも勉強熱心なため、術法にも優れている。結城小夜の純真さとビジュアルに参ってしまい、彼女を守るためにアメリカ秘伝の忍者刀を抜く。



ロジャー・サスケ



式神の名を冠した新たな戦いの地

壮快感と稼ぎ要素が絶妙にマッチした高いゲーム性と、魅力的なストーリー＆キャラクターが好評を博した前作、『式神の城』から約1年。アルファ・システムのアーケード第2弾として、続編『式神の城II』の発売が決定!!

物語の舞台は、前作から5カ月が経過した真冬の東京。突如として上空に姿を現した"ねじれた城"と"神狩りの武器"を巡った戦いが繰り広げられていく。

ゲームシステムに関しては、現在鋭意制作中ということで不明な点が多いが……、画面のレイアウトを見る限りでは、踏襲されている部分もあるようだ。また、新規プレイヤーキャラとして二人の使役者の参戦が決定している様子。本誌では今後も最新情報を取り上げていくので、続報に期待してほしい。



基本の攻撃方法は、前作と同じくメインショット、式神攻撃、ボンバーの3種類が確認できる。



こちらは日向玄乃丈が式神攻撃を使っているシーン。式神の使い方が攻略上で重要なのは同じ？





ニーギ・ゴージャスブルー

Niigi Gorgeous Blue

淡い絶望を瞳に湛え、ぶっきらぼうに、全てに興味が無いように振る舞う少女。だが、それはうわべだけであり、長い長い迷いを抜けたその後は、青にして群青、"極楽台風"の二つ名通り、烈火のごとき気性を内に秘めている。彼女は一人の男を捜してこの世界へやってきた。その男と再会するためだけに華麗に闘う、それが彼女の生き様である。式神・グレーター招き猫を堂々と召喚し、以前からそうであったように振る舞う彼女の前では、あらゆる世界法則が意味を成さない。天性の理解力とあらゆる事象に対しての順応性を持ち、気合と努力と根性でことごとく無視してみせるからである。



古参メンバーは!?

一番の注目点はやはり新キャラクターだが、前作をやり込んだプレイヤーにとっては、自分が使用していたキャラクターも気になるところ。

今回掲載した画面写真では、玖珂光太郎と日向玄乃丈、ふみこ・オゼット・ヴァンシュタインの存在を確認することができる。これに対して、前作のキーパーソンであった結城小夜は、ロジャー・サスケのストーリーに名前が出ているのみ。また、強力な式神攻撃が非常に特徴的だった金大正と、隠しキャラクターの???に至っては、ストーリーにも姿を見せないが……、どうなるのか!?



ボス戦前に挿入されていた会話シーンは健在。よく見ると、ふみこの服装が前作から微妙に変わっていたりもする。基板がNAOMIに変わったことで、セリフをしゃべったりする……かもしれない。

二人の使役者が新参戦！気になるゲーム内容は？

ステージ道中の戦闘で、玖珂光太郎が赤い敵弾に密着しながら、式神攻撃のザサエさんを使っている様子。前作ではパワーアップ&得点アイテムのコインを回収した際に、得点とハイテンションボーナスの倍率が表示されていたが、それは『式神の城Ⅱ』でも変わらないようだ。また、画面の左下にも注目！　コインの総回収数が表示されていた部分に「×」と「:」で区切られた数字が見受けられる。あくまでも推測でしかないが、何か新しい倍率システムが導入されるのかも!?



テンションボーナスは健在!?



耐久力ゲージで形態が変化!?

こちらは中ボスとの戦闘と思われるワンシーン。最初に目を引くのは、ボスの耐久力を示すゲージがいくつかに分割されていること。前作では耐久力の減り具合によって、ボスの攻撃パターンが段階的に変化していたことを考えれば、その変化とゲージの区切りが対応している可能性が高い。また、道中シーンでは見られなかったタイムカウントが表示されているのも気になるところ。道中ではタイムカウントが無くなり、ボス戦のみタイムが設定されているのか……。

Writer's Impression

前作『式神の城』の雰囲気を残しながらも、新たなプラットフォームに選ばれたNAOMI基板のグラフィックは格別の出来映え。続編ということで継承される部分も多いだろうとは思うが、『Ⅱ』の名に縛られ過ぎないでほしいのも本音。前作で培ったノウハウを活かした、新たな試みに期待していきたい。

from Creator

いよいよ『式神の城Ⅱ』のお披露目です。ようやくココまで出来上がりました。長かったような、短かったような……。でも、まだ完成までの道のりは結構長かったりして。ということで、とりあえずは今回公開された画面写真を見て、悶々としていてくださいね。

『式神の城Ⅱ』
企画・ディレクター　**須田 直樹氏**

式神調書　『式神の城Ⅱ』から新たに登場するロジャーとニーギは、PS2版『式神の城』に収録されているサイドストーリーや、10月にムービックから発売されたドラマCD『式神の城ver1.62 第六世界英雄録』に登場している。画面写真を見る限り、式神攻撃（?）もこれまでに無いタイプのようだが……。二人の素性が気になる人は、前述のアイテムでチェックしてみてはいかが!?



第三回 アルカディア大賞

第三回を迎えた「アルカディア大賞」。この賞は、2001年10月1日から2002年9月30日の間に発表された全70タイトルのビデオゲームを対象とし、各部門賞は前々号で掲載されたノミネート作品から選出されています。厳正なる選定の結果選出された、各賞受賞作品を発表致します。

The 3rd Annual ARCADIA Awards





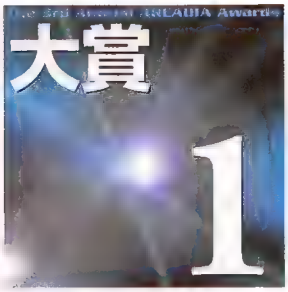
アーケードゲームの新たな可能性を感じさせる革新的作品

今までに全く味わったことのない衝撃——。そんな言葉がこれほど似つかわしい作品は初めてだろう。第三回のアルカディア大賞第一位には、圧倒的な強さで『ワールドクラブチャンピオンフットボール　セリエA2001-2002』（以下『WCCF』）が輝いた。

トレーディングカードをアーケードゲームに導入した発想、トレカをフィールド画面上で読み込んだ瞬間、3Dで表示される選手たち。それらのインパクトは従来のサッカーゲームと一線を画すだけでなく、アーケードゲーム史上類を見ないものだ。

また、「トレーディング」という行為をアーケードに芽生えさせたのも大きな功績だろう。その結果、セリエAという話題に事欠かない題材と相まって、ゲームセンターと無縁であった多数の新規プレイヤーを引き込んだ。そして、各地に『WCCF』の一大コミュニティが形成されることになったのである。

多くの人々にとって、二〇〇二年は『WCCF』と共に記憶されることになるだろう。



WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002

（ヒットメーカー／セガ／スポーツ／2002年7月発売）

この賞は、期間内に日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から最も優れた作品を選出し、その製作会社、および制作者の功績をたたえ、表彰するものです。















受賞コメント

栄えあるアルカディア大賞を頂くことができて光栄に思います。このゲームがはやるということは、ゲームセンターに大小のコミュニティーが出来上がり、少なくなってしまった友達同士の遊び（たまり場）の提案に一役買っていると思います。

また、ゲームが好きかサッカー好きか、たまたまゲーセンに寄ってみたという、何かの共通するキーワードで集った人たちですので、トレーディングすれば打ち解けやすく、きっと今後長い付き合いになる友人も見付かるかもしれません。

インターネットの普及により家に居ながら世界と話ができる環境でも、学校や仕事など、社会生活において結局人間同士が会話し触れ合わないと、本当の意味で人間としての充実感は得られないと思います。かつてたまり場が唯一の息抜きスペースだった自分にとって、「たまり場復活!」が何よりうれしいです。

今後も『WCCF』は、皆さんの期待に添えるように発展を続けたいと思っています。開発スタッフ一丸となって頑張りますので、よろしくお願い致します。

最後にこのゲームは、開発スタッフ以外にもたくさんの協力を得ています。この場をお借りしてお礼申し上げます。ありがとうございました。

（プロデューサー　土屋淳一）

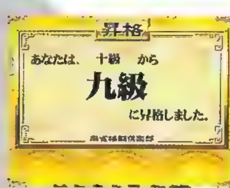


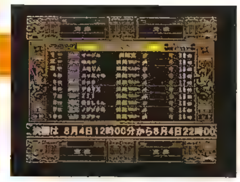


麻雀格闘倶楽部(含む「全国オンライン対戦Ver.」)

(コナミ/コナミマーケティング/多人数対戦麻雀/2002年3月[7月]発売)







業界初のリアルタイムネットワーク対戦ゲーム

今作は新規プレイヤーの獲得と、それに伴うインカムの向上に貢献。麻雀ゲーム＝脱衣といった後ろ暗いイメージを払拭し、麻雀の面白さを十二分に伝えるゲーム性が高く評価された。そして全国オンライン対戦Ver.の発売を機に大人気機種として確固たる地位を築いた。

プレイ内容から段位が認定され、腕前に合わせた相手を全国のプレイヤーの中から選出してくれるため、対戦相手不足の問題は解消された。全国ランキングをはじめとするプレイデータの参照や、大会の開催など、継続して遊ぶ楽しみを演出してくれるゲームシステムの完成度は高い。

今の麻雀ゲームのフラグシップを担う作品といっていいだろう。

受賞コメント



この度は「アルカディア大賞」二位」ありがとうございます。正直、これほどの高評価を頂けるとは思ってもいませんでした。そういう意味では、うれしさ半分意外半分というのが正直な感想です(笑)「麻雀格闘倶楽部」は、麻雀自体が持つ娯楽性を損なわせずに、アミューズメント施設のゲームとして継続して楽しめるようにしました。それゆえ、この作品は2003年も続くタイトルです。そういう意味で、「二位」というのは来年に向けて、いい目標ができたのではないかと思っています。今後も皆さんの期待に応えるよう頑張ります。応援よろしくお願いします。

(プロデューサー　沖田 勝典)



GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

(アークシステムワークス/サミー/対戦格闘/2002年5月発売)

シリーズ的に歴史は浅いが、今や2D格闘ゲームのトップを走る本作。緊張感溢れるゲームテンポはそのままに、新システム・新キャラクターを盛り込み、対戦ツールとして破綻が無いどころか、高いレベルで成立させているバランス感覚はお見事としか言いようがない。

受賞コメント

正直、今回受賞できるとは思いませんでした。他メーカーも一生懸命ゲーム制作をしている中、格闘ゲームというジャンルの本作が受賞できたことは、ありがたいと思います。ただただ「ありがとうございます」と言わせていただきます。

(アークシステムワークス株式会社　ゼネラルディレクター　石渡 太輔)

こうして、受賞できたこと一重に皆さまのおかげであると感謝しています。コアな人向けに作られた作品でありながら、皆さまにご理解とご支持をいただけたことに感謝しております。

(有限会社ビックパック・エアリアル取締役　チーフプログラマー　鈴木 孝司)

今回、こうして受賞できたのは一重に「ギルティギア イグゼクス」ファンの皆さまのおかげです。本作を支援してくださったユーザーの皆さまに、全スタッフより感謝申し上げます

今後も皆さんの期待をいい意味で裏切るような作品をご提供していきますので、応援よろしくお願いします!

(サミー株式会社　AM営業本部営業部販売促進グループ　川口 大介)



対戦格闘ゲームの両雄健在

Virtua Fighter4 Evolution

(SEGA-AM2/セガ/対戦格闘/2002年7月発売)

「バーチャファイター4」に、新キャラクターを追加し、ゲームバランスの再調整を行ない、VF.NETを含め、さらなる進化を遂げた。現状で対戦ツールとしては最高と言っていい出来だろう。新規層の獲得は上位2タイトルに譲るものの、固定層を離さないその人気は、今のロケーションに欠かせない存在であることは間違いない。

受賞コメント

アルカディア大賞三位を頂きありがとうございます。

「バーチャファイター4 エボリューション」は基本システムは変えていませんが、アイテムを増やしたり、技に大きく手を加えてみたりとさまざまなトライをして、皆さまに長く楽しんでいただけるように「バーチャファイター4」のシステムを使った最終進化形として制作しました。

今回こうして評価していただけたことは開発スタッフ一同大変うれしく思っています。2003年3月13日にはPS2版も発売となって、より多くユーザーの皆さまに楽しんでいただければと思い鋭意開発中ですので、これからも「バーチャファイター」、並びにSEGA-AM2をよろしくお願いします。

(ディレクター　片桐 大智)



The 3rd Annual ARCADIA Awards

部門賞ノミネート作品

ここでは、対象作品をそれぞれのテーマ毎に評価し、各部門賞毎にノミネートされた作品の中から、最終的な投票の結果選ばれた受賞作品を発表します。

ベストVGM賞

- ●斑鳩
- ●頭文字D Arcade Stage
- ●TECHNIC BEAT
- ●湾岸ミッドナイト(R)
- ●beatmania IIDX 8th style

新アイデア賞

- ●WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002
- ●つっこみ養成ギプス ナイス☆ツッコミ
- ●ことばのパズル もじぴったん
- ●麻雀格闘倶楽部(含む「全国オンライン対戦Ver.」)

ベストグラフィック賞

- ●Virtua Fighter4 Evolution
- ●METAL SLUG 4
- ●頭文字D Arcade Stage
- ●GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL
- ●斑鳩

ベスト演出賞

- ●斑鳩
- ●兎 -野性の闘牌-
- ●頭文字D Arcade Stage
- ●CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"
- ●Virtua Fighter4 Evolution

ベスト筐体賞

- ●麻雀格闘倶楽部(含む「全国オンライン対戦Ver.」)
- ●WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002
- ●つっこみ養成ギプス ナイス☆ツッコミ
- ●ナイススマッシュ!
- ●犬のおさんぽ

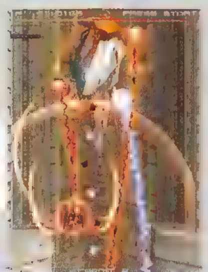
The 3rd Annual ARCADIA Awards

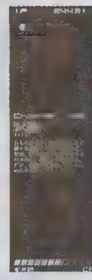
ベストグラフィック賞

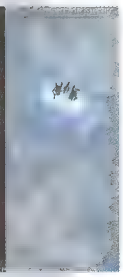
この賞は、特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られる賞です。映像のクオリティの高さはもちろん、その映像がゲーム内容に適した視覚表現や手法であるかも、評価の対象となります。

斑鳩

(トレジャー/セガ/シューティング/2001年12月発売)









世界観の表現力はシューティングゲーム史上の最高峰

シューティングゲームとしては、あまりに素晴らしいグラフィックであることは、一目見たことがある人ならば納得していただけるであろう。さらにプレイしていれば、それが単なる「綺麗なCG」で終わらず、確固たる世界観を感じ取れるはずだ。デザイナーの技術と熱意がこのクオリティを生み出したのだ。

コメント

このたびは「ベストグラフィック賞」に選出していただきありがとうございます。『斑鳩』でのグラフィックワークは、できるだけ丁寧に仕上げるよう、気を使いながらの制作でしたので、本当にうれしいです。

NAOMIはとても優れた基板で、発色も良い基板なのですが、今回は枯れて朽ち果てた色彩を出すため、強引に色味を抜いたり、汚したり、でぜいたくな(もったいない?)使い方をさせていただきました。この世界を表現できたのもハードの持つキャパシティーのおかげかもしれませんね。

そして、応援してくれたすべての方々に感謝します。ありがとうございました。



(開発1部 部長 井内 洋)



頭文字D Arcade Stage

セガ・ロッソ／セガ／ドライブ／2002年3月



この賞は、特に優れた演出効果を持つ作品に贈られる賞です　ゲーム中のストーリーやデモ、背景設定、エンディングなど、プレイを盛り上げるさまざまな要素が評価対象となります。





原作とドライブゲームを高いレベルで融合させた成功作

原作付きだろ？　という言葉が頭をよぎる。しかし、このゲームは原作の持つ魅力を十二分にゲーム性として遊びに転化させ、遊び心を演出することに成功している希有な作品だ。

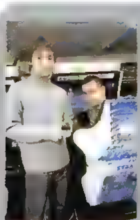
原作同様の動きが、ゲーム中でも再現されているライバルたち。バトル中は、当然のように流れるユーロビート、タービン音やスキール音など、そのシーンごとに「原作だとこうだよな」と頭に描くものが、イチイチ表現されることの心地よさ。

そして、カードシステムを利用したチューンナップデータの保持。継続してプレイしたくなる仕掛けと、長年培ってきたセガ・ロッソのドライブゲーム作りの経験値も活かされ、どっぷりと原作の世界に浸れる良作だ。

受賞コメント

スタッフ一同驚くと同時に大変ありがたく思っております。こういった賞は、開発をしている身に大きな励みになりますし、今後もこのような賞を受賞できるようなゲーム開発を続けていかなくては、と身が引き締まる思いです。と、カタイあいさつはここまでにして、マジでありがとうございます！　セガ・ロッソはこれからも爆進していきますので、今後ともよろしくお願い致します!!

（ディレクター　松本 功）
（プロデューサー　新井 健二）



beatmania IIDX 8th style

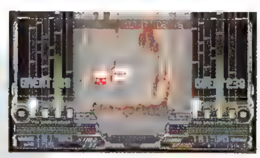
コナミ／コナミマーケティング／DJシミュレーション／2002年9月



この賞は、特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られる賞です　ゲーム中に流れるサウンドはもちろん、効果音やボイスなど、すべての音的要素が評価の対象となります。







完成度の高いオリジナル楽曲がユーザーに好評

さまざまなジャンルの楽曲を取り入れるだけで終わらず、オリジナルアーティストの個性を前面に打ち出している。音楽シミュレーションというフィールドを活かして、ロケーションに響き渡る楽曲が持つ力は、どのゲームよりも存在感を感じる。

8作目となった今作は『ビートマニア』のコンポーザーも加わって、さらに楽曲に幅を持たせ、数多くのプレイヤーをその音で魅了した。正に、今回のベストVGM賞を受賞するにふさわしい作品だろう。

受賞コメント

投票いただいた皆さま、誠にありがとうございました。気が付くと長いシリーズになりましたが、音楽ゲームとして最高の賞を頂き大変光栄です。また、楽曲を提供してくださったコンポーザーの方々に感謝致します。

（ディレクター　藤山 忠生）

シリーズ8作目にしてこのような名誉ある賞を頂き大変光栄です。すべては皆さまの熱いプレイと情熱のおかげです！　併せて、素晴らしい楽曲の数々をご提供いただいたコンポーザー諸氏へ、この場を借りて御礼申し上げます。

（サウンドディレクター　石川 貴之）





この賞は、専用・汎用を問わず、すべてを含めた業務用ビデオゲーム筐体の中で、特に優れたデザイン、機能性を持つ筐体に贈られる賞です。見た目、性能、いずれも同等の評価対象になります。

WORLD CLUB Champion Football
SERIE A 2001-2002

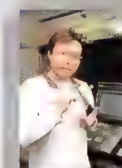
（ヒットメーカー／セガ／スポーツゲーム／2002年6月発売）



落ち着いた雰囲気の筐体デザインに、最先端の技術が宿る

トレーディングカードを置くと選手データとして読み込まれ、カードをこすったり配置を替えたりすると、即座にゲーム内へ反映される。インターフェイスとしての配置エリア（サッカーグランド型のエリア）こそが『WCCF』筐体最大の特徴だろう。インパクトのある外見でユニークな筐体が多くノミネートされる中で、『WCCF』はテクノロジーという側面で評価されての受賞だ。

また、緑と黒を基調とした落ち着いたデザインがイタリア・ヨーロッパサッカーの重厚さを想起させ、それがサッカーファンにも受け容れられた一因になっている。



この度はベスト筐体賞に選んでいただきありがとうございました。「フォーメーションカードシステム」へのチャレンジは困難の連続で、当社のソフト開発スタッフだけでなく、メカトロ研究開発部やハード研究開発部など関連部署と共に立ち向かって、やっと製品化できました。この賞は、実際のサッカーのようにスタッフがそれぞれの役割でベストを尽くした結果という気がしてとても嬉しいです。ありがとうございました。

（プロデューサー　土屋 淳一）



この賞は、特に優れたアイデアを持つタイトルに贈られる賞です　ゲームの内容だけでなく、その作品に関わる要素に込められたすべてのアイデアが評価対象となります

WORLD CLUB Champion Football
SERIE A 2001-2002

（ヒットメーカー／セガ／スポーツゲーム／2002年6月発売）

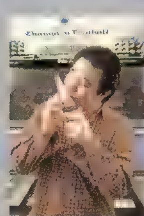




アーケードゲームの常識と限界を打ち破った新システム

こと独創性・革新性の二点において、今までに『WCCF』ほどのものは無かったであろう。トレーディングカードを読み込む技術面、それを巧みに用いたゲーム性、トレカを集める楽しさなどの新アイデアにあふれ、ダントツの支持を得た。

あまりに新し過ぎるものは、拒絶されたり、短命に終わったりするリスクを孕んでいる。これだけ多数の新機軸を打ち出しながら、インカムでも成功したのは、アイデアとゲーム性のバランスの良さゆえであろう。



ゲーム開発者として、もっとも光栄な賞をいただくことができました。アイデアのきっかけなんて、本当に些細な思い付きでしかありません。こんな些細な思い付きを実現させるために、開発チームだけでなく、ハード研究開発部、メカトロ研究開発部、凸版印刷、そしてPANINIとすべての関係者がいろいろなアイデアを出し合った結果が「WCCF」なんだと思います。今後は、プレイヤーの方々からのアイデアも取り込みつつ「WCCF」をさらに進化させていけるよう頑張りますので、応援のほどよろしくお願い致します。

（ディレクター　前山 芳孝）



この賞は、期間内に日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、読者の皆さまに「最も優れた作品」と支持されたゲームを選出し、その製作会社、および制作者の功績をたたえ、表彰するものです。

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

(アークシステムワークス/サミー/2D対戦格闘/2002年5月発売)

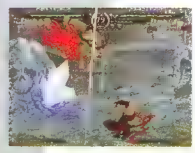
168.4pts.











ゲーム性・キャラクター性の両面で絶大な評価

2D格闘ゲームの多彩なシステムを導入して支持された前作に続く『ギルティギア イグゼクス』(以下『GGXX』)。すでに完成した感のある作品の続編でありながらここまで受け容れられているのは、対戦ツールとしてさらなる高みを目指した貪欲な姿勢、そしてキャラクターの人気という二つの要因がある。

美麗なグラフィック、良好な操作性、そこから生み出される連続技の爽快感などはそのままに、本作ではサイクバーストや空中投げなど新要素を導入。対戦における駆け引きの幅を広げようという姿勢が、好意的に受け止められた。使用キャラが全二〇名という選択肢の多さも、多くのプレイヤーにアピールしている。

そして、スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジットという個性的な新キャラクター四人が加入したこと。これが対戦バリエーションの拡張や新たな攻略の面白さを引き出し、キャラ人気にも好影響をもたらしている。

近年減少し続けている「2D格闘」というジャンル、大型筐体の隆盛期にありながらNAOMIを使った「基板モノ」であるなど、実は時代の趨勢と離れた位置にあるという点も、それらのファンにとって心強いようだ。

読者の声

グラフィック、キャラクター、音楽すべてがカッコイイの一言では済まされないほどの出来(熊本県 木原君)/大型筐体が目立つ中、基板モノとして光っていた1本(長野県 藤澤さん)/バランスがいいとはいえないか、キャラの魅力や操作の自由度が高く、爽快感がある(京都府 松本君)/あのスピード感がたまりません!(埼玉県 色川さん)/ブリジット愛羅武勇・ それだけでなく世界観も好き(和歌山県 高橋さん)

受賞コメント

読者大賞第一位を頂いたと聞いた時、アルカディア大賞三位の時とは一味違った喜びを感じました。純粋に好きという だけで、多くの読者の方々に支持されたということで、非常に感慨深いです。『GGXX』を末永く遊んでくださりありがとうございます。また、今後ともよろしくお願い致します。
(アークシステムワークス株式会社 ゼネラルディレクター 石渡 太輔)

自分も数年前まではアルカディア読者で、かつプレイヤーサイドだったので、ゲームが好きだという一人ひとりの声の大きさというものを分かっているつもりです。一つの物事に情熱を傾けられるということは素晴らしいことなので、とにかく楽しんでください。本当にありがとうございます。
(有限会社ビックパック・エアリアル 取締役チーフプログラマー 鈴木 孝司)



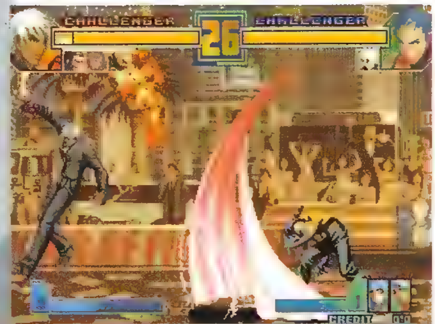
『GGXX』をここまで楽しんでいただき、ユーザーの皆さまには大変感謝しています。皆さまがこれを読まれているころにはPS2用も発売されていますので、もちろん専用コントローラーもご購入していただいて(笑)腕を磨いて、ゲーセンで新たなる領域を目指してください。ありがとうございました。
(サミー株式会社 AM営業本部営業部販売促進グループ 川口 大介)

The 3rd Annual ARCADIA Awards
読者大賞 2

THE KING OF FIGHTERS 2001

(イオリス・ブレッツァソフト/プレイモア/2D格闘/2001年11月発売)

125.3pts.




毎年あったものが「出てくれた」喜び

94年に第一作が発売されて以来、常に人気作品として君臨してきたザ・キング・オブ・ファイターズ(以下KOF)シリーズ。二〇〇一年は開発元SNK社の再建断念により、続編の登場が危ぶまれていた時期だ。そんな折、イオリスという韓国資本の参入で登場した『KOF2001』は、「とにかく出てくれたことがうれしい」という声が大半を占めている。

プレイヤブルな側面では、ストライカーを使った超絶連続技追求の楽しさ、タクティカルオーダーセレクトやワイヤーダメージといった新システムの野心的な導入が、広く受け容れられている。

読者の声

やっぱり復活してくれたのが一番うれしかった!(神奈川県　北村さん)/初心者から上級者まで楽しめる技の出しやすさと奥の深さがいいと思う(埼玉県　大里さん)/ネスツ編ラストというストーリー、ストライカーを使ったコンボに熱中し、とにかくハマった(福岡県　徳渕君)/年中行事だから!!(兵庫県　平良君)

読者大賞 4位〜10位入賞作品

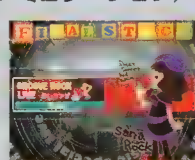
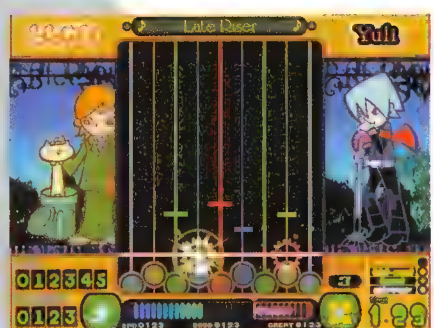
4位	斑鳩(トレジャー/セガ)	77.1pts.
5位	SOUL CALIBURⅡ(ナムコ)	67.2pts.
6位	Virtua Fighter4 Evolution (SEGA-AM2/セガ)	42.5pts.
7位	首領蜂大往生 (ケイブ/エイエムアイ)	38.9pts.
8位	beatmaniaⅡDX 8th style (コナミ/コナミマーケティング)	37.2pts.
9位	pop'n music 7 (コナミ/コナミマーケティング)	31.7pts.
10位	rage of the Dragons (ノイズファクトリー・エボガエンタテイメント/プレイモア)	26.2pts.

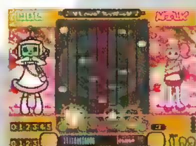
The 3rd Annual ARCADIA Awards
読者大賞 3

pop'n music 8

(コナミ/コナミマーケティング/音楽シミュレーション/2002年5月発売)

82.3pts.




楽曲とキャラクターの魅力で貫禄の第三位

昨年の読者大賞第五位、ベストVGM賞獲得に続いて、着実に人気を拡大しているポップンミュージックシリーズ。二度開催されたライブ「アーティスト大集合!」はそれを裏付ける象徴的な出来事といえよう。

『ポップンミュージック8』は隠し要素を豊富に盛り込み、各店舗のプレイヤーたちが協力して出現させる「すごろくde8」という新たな楽しみ方を提示。常にプレイヤーへ新鮮味を感じさせる工夫が凝らされていた。

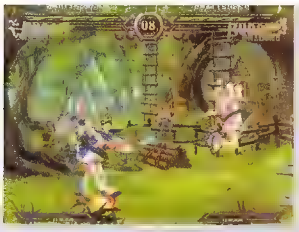
ユニークで愛らしいキャラクターたちも、相変わらず人気が非常に高い。『8』ではミルク、ししゃもといった新たな人気キャラが誕生している。

読者の声

[illegible]に向けたスタッフの工夫が伝わってきました(神奈川県　小関さん)/ほかのBEMANIシリーズ曲を遊べるのは大きい(神奈川県　大友さん)/すごろくde8で自然と連帯感が生まれた(愛媛県　山本さん)/アーケードゲームにハマらせてくれたのがこのゲームだから。(東京都　近藤さん)

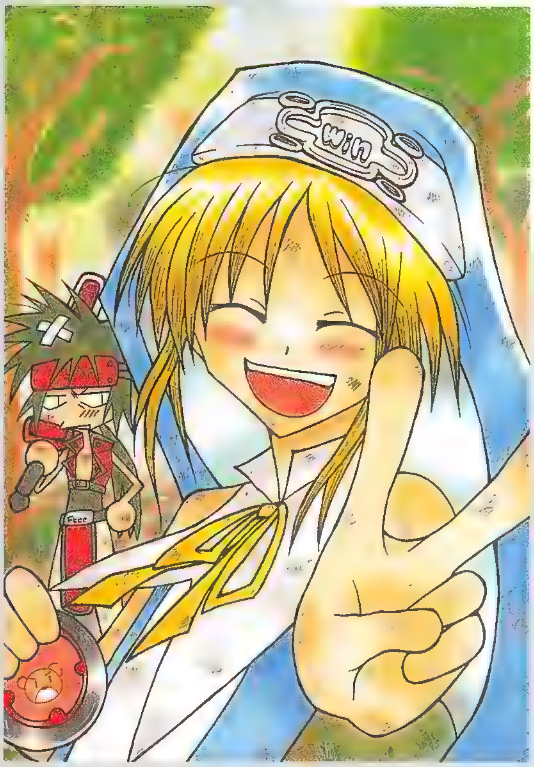
読者大賞 11位〜20位入賞作品

11位	頭文字D Arcade Stage (セガ・ロッソ/セガ)	22.4pts.
12位	METAL SLUG4 (メガエンタープライズ・ノイズファクトリー/プレイモア)	22.1pts.
13位	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 (ヒットメーカー/セガ)	21.8pts.
14位	beatmaniaⅡDX 7th style (コナミ/コナミマーケティング)	20.4pts.
15位	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"(Ver.7.6、7.7) (ヒットメーカー/セガ)	20.1pts.
16位	ことばのパズル もじぴったん(ナムコ)	16.0pts.
17位	太鼓の達人4(ナムコ)	13.7pts.
18位	TECHNIC BEAT(ナムコ)	11.9pts.
19位	beatmania THE FINAL (コナミ/コナミマーケティング)	9.3pts.
20位	麻雀格闘倶楽部 (コナミ/コナミマーケティング)	4.4pts.



1位 ブリジット

90.1pts.
(GUILTY GEAR XX)



(千葉県　爆談テロのあばさん)



この賞は、読者の方々から特に魅力的だと評価されたゲームキャラクターへ贈られます。キャラクター自体の魅力もさることながら、いかにゲームの面白さを引き立てたかも評価対象になります。

二位以下とダブルスコアに近い得票差で、文句無しのベストキャラクターに選ばれたのは『GUILTY GEAR XX』のYOYO使い、ブリジットだ。容姿、動作、前向きで健気な性格、熊のロジャー、すべての面にかわいさが満ちあふれ、愛さずにはいられないキャラクターといえるだろう。

発表当時は性別を伏せていたので、ブリジットを少女と勘違いした読者が続出！　男性と判明後、なんとファンはさらに増加するという異例の事態が起きた

旧キャラ以上の人気キャラクターを世に送り出したキャラクターメイキングのうまさも、称賛されるべきポイントだ。

受賞コメント

ブリジットは開発段階からいわく付きでして、ぼくの独断と偏見で「男」にすると決めたんですが、周囲から「それは絶対にまずい」って言われましたね(笑)。ロケテストで男と知ったファンから「石渡ふざけんな」とのご意見(?)も頂きました(笑)。自分自身、どういうところが支持されたのかまだ分かってません(笑)。思い切った試みが評価されたということは間違いないとは思ってます。ありがとうございました。
(ゼネラルディレクター　石渡 太輔)

4位 セリカ

35.6pts.
(beatmania II DX 7th&8th style)

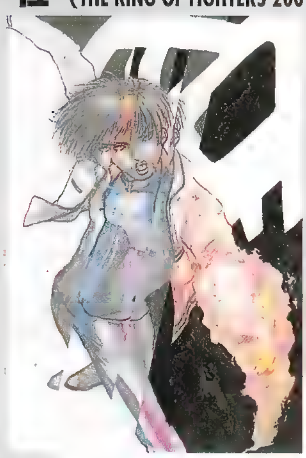


(山口県　里見エリサさん)

第四位はIIDXプレイヤーの熱い加護を受ける女性キャラ、セリカがゲットした。人気デザイナーGOLI氏の手掛けるハイセンスで妙に生活感のあるキャラは軒並み高人気！

3位 草薙 京

45.0pts.
(THE KING OF FIGHTERS 2001)

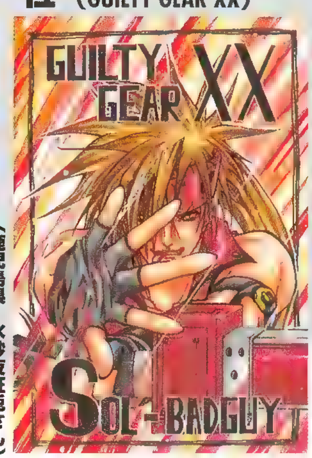


(埼玉県　白金炎咨)

2年連続首位ならず！　KOFの顔、草薙京は第三位にランクイン！　だがKOFシリーズのキャラクターでは、いまだに他の追随を許さぬダントツの人気を誇っているのだ。

2位 ソル=バッドガイ

48.8pts.
(GUILTY GEAR XX)



(鹿児島県　氷砂夜柾晃さん)

第一回ベストキャラクター大賞でも第二位の栄冠に輝いたソル。今回も頂点に及ばなかった。ブリジットにトップの座を譲ったものの、シリーズ主人公の存在感は健在のようだ

BEST11→30！

11	ユーリ	(pop'n music 7&8)
12	アイヴィー	(SOUL CALIBUR Ⅱ)
13	イノ	(GUILTY GEAR XX)
14	カサンドラ	(SOUL CALIBUR Ⅱ)
15	緋蜂	(怒首領蜂大往生)
16	ザッパ	(GUILTY GEAR XX)
17	ムサピィ	(ムサピィのチョコマーカー)
18	森羅	(斑鳩)
19	ししゃも	(pop'n music 8)
20	ミリア＝レイジ	(GUILTY GEAR XX)
21	ミルク	(pop'n music 8)
22	レイニャン	(怒首領蜂大往生)
23	タリム	(SOUL CALIBUR Ⅱ)
24	ディズィー	(GUILTY GEAR XX)
25	ファウスト	(GUILTY GEAR XX)
26	リゼット	(pop'n music 7&8)
27	日守剛	(Virtua Fighter4 Evolution)
28	パトラ子	(Creopatora Fortune＋)
29	クーラ	(THE KING OF FIGHTERS 2001)
30	かごめ	(pop'n music 7&8)

二〇〇二年のキャラクター人気傾向

トップ10を見ると、やはり二〇〇二年も格闘ゲーム、とりわけ2D格闘のキャラクターに人気が集中した年だといえる。

格闘ゲームのキャラクターの魅力は、画面の中で生命があるかのように動いてくれる点が大きいのではないだろうか。キャラクターパターン数が多く滑らかに描画され、さらに肉声を発するまでに進化したゲームキャラクター、それが格闘ゲームのプレイヤーキャラだ。プレイヤーは自分たちが動かすキャラが格闘する姿に説得力のある強さや理想の姿を見出し、純粋にかっこいいと思う。そして、勇気付けられる。

感情移入できるだけの魅力を持ち得た格闘ゲームのキャラクターに、プレイヤーは共感し、彼らを支持しているのだろう。

もちろん格闘以外のジャンルでも、人気を獲得しているキャラクターは多い。一〇位以下を見ると、前年より音楽ゲームやシューティングゲーム、パズルゲームなどのジャンルのキャラが占める割合は、増加する傾向にある。

小誌でも連載コーナーを設けているポップンミュージックやⅡDXシリーズのキャラクター人気は、今や確固たるファンを獲得し、その数はシリーズが進むごとに拡大している。なお、ポップンシリーズに関してはキャラ数が非常に多いため、票が割れてしまう傾向が顕著だ。

そのほか、シューティング世界に独自の世界感を絡ませたケイブの『怒首領蜂大往生』、人気麻雀漫画のキャラクターを用い、単なる麻雀ゲームにとどまらず麻雀漫画ならではの臨場感を出すことにも成功した『兎-野生の闘牌-』などに読者の票は集まっていた。

この先も格闘ゲームの天下かというと、そう言い切れるものではない。他ジャンルの予備軍も台頭の可能性を感じさせる状況だ。



(青森県　犬飼蛍霧。さん)

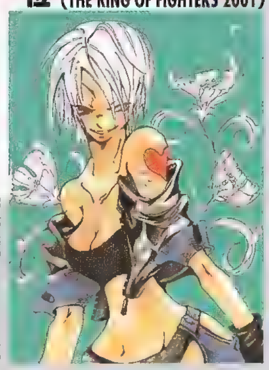


(東京都　婆薫世界一さん)



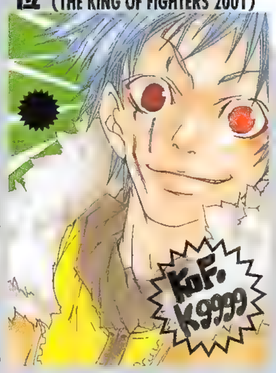
(埼玉県　めもる伍長さん)

10位 アンヘル 22.5pts. (THE KING OF FIGHTERS 2001)



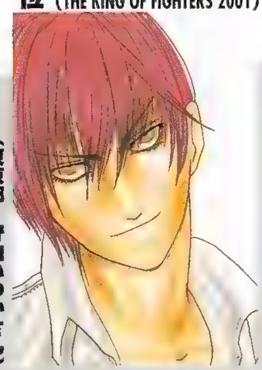
(東京都　クロさん)

9位 K9999 25.7pts. (THE KING OF FIGHTERS 2001)



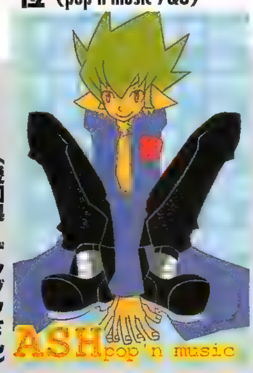
(神奈川県　イズミモチョさん)

7位 八神 庵 30.0pts. (THE KING OF FIGHTERS 2001)



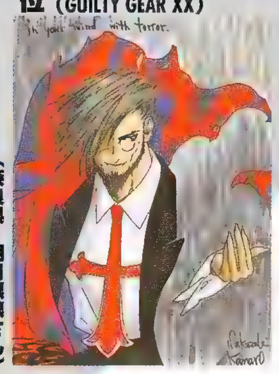
(東京都　守山いつかさん)

5位 アッシュ 31.9pts. (pop'n music 7&8)



(愛知県　ゲンゾウさん)

8位 スレイヤー 28.1pts. (GUILTY GEAR XX)



(奈良県　朔月餓狼さん)

6位 K' 31.0pts. (THE KING OF FIGHTERS 2001)



(北海道　月光庵さん)

五～一〇位入賞キャラクターに注目

五位には昨年の四位に続き、ポップンプレイヤーから圧倒的な支持を受けたアッシュ。新コスチュームを引っさげての登場、そして楽曲を提供している新堂敦士氏の大躍進などが、人気獲得の決め手になったようだ。票が割れがちなポップンキャラでも、安定した人気を誇る。

前年から大躍進を見せたのは六位のK'。『KOF2001』はネスツ編が完結し、K'が中心になって進行するシナリオも彼の魅力を際立たせていた。

上位の常連・八神庵は七位に落ち着いた。しかし、『KOF2001』の新キャラクターを抑えてのこの順位は立派なもの。改めて全国の庵ファンのパワーを感じた。

八位はザ・ミッドナイトダンディのスレイヤー。バンパイア、眼鏡、ヒゲ、HAIKUなどの直下型ダンディズム要素が、プレイヤーの琴線に触れまくった結果だ。

そして、九位一〇位と並んで入賞したのが、『KOF2001』の新キャラクター、K9999とアンヘルだ。二人のキャラクター性は、シリーズの常識を打破した斬新なタイプ。メーカーのキャラクターに対するチャレンジャブルな姿勢が、ファンに受け入れられた証であろう。

The 3rd Annual ARCADIA Awards

ベスト インカム賞

この賞は、2001年10月1日から2002年9月30日までの間に発売されたゲームを集計対象として、最もインカムが高くオペレーターに対する貢献度が高かったゲームに対して贈られる賞です。

THE KING OF FIGHTERS 2001

（イオリス・ブレッツァソフト／プレイモア／対戦格闘／2001年10月発売）

順位	タイトル <開発元／販売元など>	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS 2001 <イオリス／プレイモア／サンアミューズメント>	203.6
2	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL <アークシステムワークス／サミー>	176.5
3	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE" <ヒットメーカー／セガ>	136.6
4	Power Smash 2 <ヒットメーカー／セガ>	130.4
5	pop'n music 7 <コナミ／コナミマーケティング>	120.6
6	DERBY OWNERS CLUBⅡ <ヒットメーカー／セガ>	116.5
7	湾岸ミッドナイト(R) <ナムコ>	79.5
8	GUITARFREAKS7thMIX <コナミ／コナミマーケティング>	73.0
9	兎 -野性の闘牌- <翼／タイトー>	70.7
10	drummania6thMIX <コナミ／コナミマーケティング>	60.6
11	Virtua Fighter4 EVOLUTION <SEGA-AM2／セガ>	60.3
12	SOUL CALIBURⅡ <ナムコ>	59.0
13	ルパン三世 THE SHOOTING <ワウ エンターテイメント／セガ>	58.8
14	ことばのパズル もじぴったん <ナムコ>	58.4
15	G-taste麻雀 <彩京>	50.4
16	太鼓の達人3 <ナムコ>	48.5
17	頭文字D Arcade Stage <セガ・ロッソ>	47.6
18	METAL SLUG 4 <メガエンタープライズ>	45.5
19	熱チュー！プロ野球2002 <ナムコ>	41.2
20	pop'n music 8 <コナミ／コナミマーケティング>	40.5

このランキングは「月刊アミューズメントジャーナル」及び弊誌に掲載されたインカムランキング（対象期間に集計されたもののみ）をアルカディア編集部で独自に再集計し指数化したものです。







安定したインカムを誇る「THE KING OF FIGHTERS 2001」

今年のベストインカム賞第一位に輝いたのは、2D対戦格闘ゲームの雄『KOF 2001』だ。

シリーズ8作目となった同作は、根強い固定ファンによる支持と稼働期間の長さが功を奏し、他作品を抑えての受賞となった。

オペレーターコメント

ベストインカム賞一位の『KOF2001』は「タクティカルオーダーセレクト」によりチームを自由に構成できる。このシステムで多く見られた対戦がバトル参加キャラクター二人＋ストライカー二人といった組み合わせで、試合展開が速く回転率の上昇につながりました。韓日戦など、プレイヤーへ刺激を与えるきっかけがあったのも要因の一つでしょう。

また、ランキング上位の作品には続編ものが多く、基本姿勢を崩さずに新要素を加えるなど、ファンを飽きさせない、対戦ゲーム人気の強さを感じさせられました。

（大久保アルファステーション　七村 秀寿）

The 3rd Annual ARCADIA Awards

好きな メーカー賞

この賞は、読者の皆さまにより一番好きなメーカーに対して投票していただいた結果贈られる賞です。

KONAMI

順位	メーカー	ポイント
1	コナミ	200.6
2	プレイモア	167.5
3	セガ	140.3
4	ナムコ	128.4
5	カプコン	119.9
6	サミー	109.7
7	トレジャー	104.6
8	ケイブ	98.6
9	アークシステムワークス	96.9
9	SNK	96.9
11	ヒットメーカー	93.5
12	アリカ	88.4
12	タイトー	88.4
12	ノイズファクトリー	88.4
15	アルファシステム	86.7
15	イオリス	86.7
15	エコールソフトウェア	86.7
15	コンパイル	86.7
15	セガ・ロッソ	86.7

SNKが持っていた権利を所有しているプレイモアが2位にランクイン。今は亡きSNKは9位である。この2社のイメージのズレが無くなったとき、読者の票がどう動くかが興味深い。



積極的なタイトルリリースが業界を支える

業界全体が厳しい状況の中、積極的にタイトルをリリースしているコナミ。ビーマニシリーズの人気は言うに及ばず『麻雀格闘倶楽部』や『出撃！戦国革命』など、ネットワークを利用した意欲作も開発。読者はこの積極性を確かに感じているのだろう。今回コナミがこの賞を受賞したのは当然と思われる。

「好きなメーカー」として一番に選ばれたことを光栄に思います。本当にありがとうございました。

今年はビーマニシリーズも大変好評であり、さらにe-AMUSEMENTを軸としたサービスの充実化がユーザーの皆さまに評価していただけたのだと、この賞を頂いて改めて実感しております。

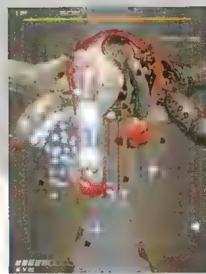
これからも皆さまに常に好きでいてもらえるメーカーとして頑張って参りますので、変わらぬご支援をよろしくお願い申し上げます。

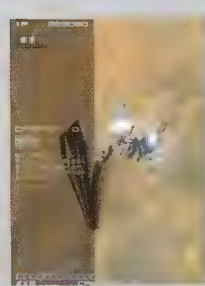
（コナミマーケティング株式会社 社長室　広報グループ　横山英二）



斑鳩

（トレジャー／セガ／シューティング／2001年12月発売）







マンネリ化した シューティング市場へ投じた一石

グラフィック賞を受賞し、かつ大賞候補としても内部評価が高かった『斑鳩』。シューティングゲームにおいて、これほどまでに「新しさ」をアピールできた作品は近年まれであろう。それはグラフィックに代表される要素のみならず、アーケードゲームでは追及されにくいテーマ性や世界観の重厚さを合わせ持つ。またゲームシステムや操作方法に至っては、シューティングゲームにカテゴライズすること自体に疑問符を投げ掛けてくる。

そしてこの維新的な試みは、読者人気も二分し、ゲームの面白さの評価も二分され、辛くも店舗におけるインカムデータは低めと判断することが妥当とされてしまっている。

非常に難しい位置付けのゲームでありながら、我々はこの作品に特別賞を授与したい。それは『斑鳩』自体がいかなる尺度を用いて評価されようと、この作品が残したさまざまな試みは、混迷する時代におけるマイルストーンとして評価を与えるべきと判断したからである。



遊びの独自性と確かな技術力が支えた 二大作品の真価は今後の布石となる

第三回アルカディア大賞を振り返ると『ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（以下WCCF）』の圧倒的な強さが印象的だ。

従来のビデオゲームでは、画面上の情報をレバーやボタンで操作するスタイルが主流であった。いや、現在はそれしかないと言っても過言ではない。これはロジック上のことではなく、ビデオゲームの構成物が持つメタファとしての問題だ。そうした既存の概念を『WCCF』が覆したことがこのゲームの最大の特異性であろう。従来と同じようなゲーム画面の情報は、あくまで経過を指し示すものとして機能させ、操作の主役は個人の所有物（カード）を用いる。その操作は、決してほかの対戦格闘ゲームのように難解ではない。

言い換えれば、簡単操作でコレクター性に溢れる個人所有物を用い、ゲーム画面はあくまでインフォメーション機能と割り切られたゲームとして、従来の機能的価値観とは一線を画している。これが遊び方やユーザーなどを含めた、ビデオゲームとしてのさまざまな部分に変革をもたらした。

今回の大賞ノミネート作品で、この『WCCF』に張り合えるタイトルは皆無に等しい。それは当り前のことで、そうした土俵でほかのゲームが勝負していたわけではないからだ。

ただし『WCCF』にも問題点が無いとは言い切れない。単純に、こうした大作指向の製品は、ゲーム機として高額であり、多くの店舗で遊べる性質のモノではない。その図体にも同様のことがいえる。こうした要素を始め、育成の持つ熟練度差やカード供給の持続性などから裏打ちされるポピュラリティを最大限考慮すると、「『WCCF』がビデオゲームの理想形態なのか？」という質問に対して、簡単に首を縦に振ることはできないだろう。

しかし、そうした問題や要素を内包しつつも、この商品パッケージを内覧会で初めて見た時の「大いなる可能性の予感」はだれもが感じたはずだ。だれかが作り、だれかが支持しなければならない、アーケードゲームの神髄として高く評価したい。

続く第二位は『麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.』（コナミ／コナミマーケティング）だ。ネットワークゲームの技術は数年前から可能性がささやかれ、PCや家庭用ゲーム機の世界では、もはや無くてはならない存在となりつつある。しかしアミューズメント業界は分かっていつつも後塵を拝したことは否定できない。

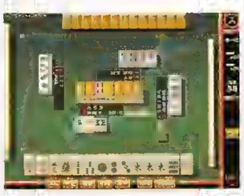
そして、まずはだれもが思い浮かべる「リアルタイム通信対戦」を実現したのがこの作品だ。さらに専用筐体にもかかわらず極度にコンパクトにまとめ上げた点は、先の『WCCF』と大きな違いだ。中小規模の店舗にも導入しやすく、どの店舗でも上位の人気を誇る。また雀荘には今一つ行きづらかった客層をも掘り起こし、活性化につなげている。

また、現在の麻雀市場はDVDの脱衣モノなどを始め、中には露骨な成人向けが跋扈する状況。従来からのビデオ麻雀ファンも辟易していた状況から、本作が健全化に向かわせる役割も担っている点も見逃してはならないだろう。

このような視点を含めた総合的評価のもと、上位2機種が第三回アルカディア大賞一位、二位に選出された。



アイデア、技術が素晴らしく、アーケードゲームの未来を感じさせる。



全国のプレイヤー同士が対局できるネットワークの魅力は絶大だ。



ペダル&ガンコンの操作性は変わらないらしい。では、新システムはどのように組み込まれるのか？

二人同時プレイ復活！　王道シリーズ最新作！

TIME CRISIS 3™

正統派ガンシューティングの金字塔、『タイムクライシス』シリーズが帰ってきた！　『クライシスゾーン』とは異なり、今回は二人同時プレイが復活！　スパイ映画さながらの銃撃戦を、パートナーと二人で楽しめるぞ!!　Text：善之寺

タイムクライシス3
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：ガンシューティング
- ■操作方法：ガンコン+ペダル×1
- ■発売日：2003年春発売予定
- ■使用基板：SYSTEM246

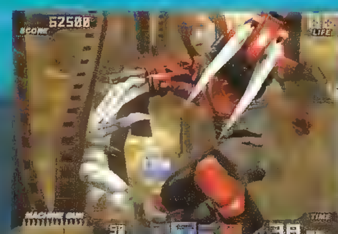


[illegible]画顔負けの演出も「タイムクライシス」シリーズの魅力の一つ

「二人称視点」がアツい！

二人同時に遊べるガンシューティングは数あれど、そのほとんどは一つの画面に向かって二人が射撃するタイプだ。しかし、この『タイムクライシス3』は一味違う。二つの筐体に二つのモニタが配置されており、それぞれの画面には各キャラクターの視点からの映像が投影されるのだ。もちろん、二人で敵を挟撃したり、逆に敵に囲まれて背中合わせに応戦したりといった、二人称視点ならではのフィーチャーが盛りだくさん。友人と一緒に熱く盛り上がれることうけあいだ。

今回は第一報ということで、詳細な世界観などは明らかになっていない。しかし、これまでのシリーズと何らかの関連性があることも予想される。次号からの続報に期待していただきたい。



鋼鉄のカギツメで武装したボスと直接対決！　比較的軽装なので、スピードが持ち味のタイプと見た。



沈没寸前の船内で戦う主人公たち。「ひっくり返る船体」とは、斬新かつ緊迫感あふれるシチュエーションだ。

開発ミニインタビュー

タイムクライシスシリーズディレクター　**薩川 隆史氏**



profile
- 業務用タイムクライシス　サブ企画
- 業務用タイムクライシス2　ディレクター
- 業務用クライシスゾーン　ディレクター
- 家庭用タイムクライシス2　ディレクター
- 業務用タイムクライシス3　ディレクター

——今回のコンセプトは？

薩：「ノリのいいアクション映画」という点で、前作を上回るよう意識しました。要所要所に入るデモムービーのカメラワークも強化しました。

もう一つは「ゲーム的な攻略要素をアップさせる」というコンセプトで、「プレイヤーがいつでも好きな時に武器を切り替えられる」という新しい試みにチャレンジしました。

——分岐はあるのでしょうか？

薩：すみません、今回は分岐はありません。1P側のルートと2P側のルートがそれぞれ固定となっていますので、どっちのルートが得点が高いか攻略して見ると面白いと思います。

——シリーズのファンの方に一言お願いします。

薩：攻略性のある新しい銃撃戦ストーリーを満喫できるデモ、迫力のイベントの数々と、盛り沢山な魅力が出来ました。お店で見かけましたら、ぜひともやり込んでください!!　三代目エージェント「アラン」と「ウェズリー」、そしてヒロインの「アリシア」が繰り広げる活躍も必見ですよ!!



ショッピングモール内の戦闘か？　赤い矢印は仲間の現在地。こちらの姿も見えていることだろう



破壊された[illegible]がこちらに向かってくる！ ゲーム内には、フットペダルで物陰に隠れて回避しなければならない[illegible]が数多くある。

謎の新システム！

画面下部に、武器らしきアイコンが四つ表示されていることに注目！ どうやら今回の新システムは、武器を選択しながら戦うというもののようだ。また、光っているアイコンによって、残弾数表示にも違いが見られる。これは、武器によって最大射撃回数に差があるということを意味するのだろうか？ さらに、写真によっては特定のアイコンに赤い斜線が引かれているものもある。見るからに使用不能……といった感じだが、これは弾切れ状態なのか？ 弾切れだとしたら、何らかのアイテムを回収すると残弾数が増えるのか？ 一刻も早く詳細が知りたい！



[illegible]の奇[illegible]

敵からの攻撃がこちらに命中する合図だ。



貨物列車で銃撃戦を繰り広げるシーンもある。鉄橋から落ちそうな主人公が敵に狙われる。大ピンチ！



落下中[illegible]

[illegible]織は、[illegible]

敵兵は「色」に[illegible]さが異なることが予想される。前作までは、赤兵が最強の敵だった。





砂漠地帯で[illegible]



タイムクライシスシリーズの歴史

ガンシューティング最大のジレンマ、それは敵の攻撃を回避する手段が無いことだ。初代「タイムクライシス」（1994年）が画期的だったのは、この問題を解決したことにある。足元のペダルを踏むと物陰に隠れ、一切攻撃が当たらない。だが、ひたすら隠れてばかりでもしょうがない。そこで時間制限を設け、先を急がせるゲーム性が確立された。このルールが生み出す展開は非常にスリリングで、シリーズ人気を牽引する原動力となった。

「タイムクライシス2」（1997年）は、この基本ルールを踏襲した上で二人同時プレイの要素が追加された。ここで「二画面同時プレイ」という「タイクラ2」特有のシステムを実現。プレイヤー二人が「同じ場面を異なった視点から見る」という発想は斬新で、マルチプレイの価値をぐんと引き上げた。

「クライシスゾーン」は、一昨年発売されたシリーズ三作目。これまでハンドガンだったプレイヤー武装がマシンガンに変更され、爽快感重視のゲーム性になっている。

そして2003年春、新たなタイムクライシスが始動する。今回は、どんな楽しさを提供してくれるのだろうか。

「1」の舞台は古城。狭い通路で敵と遭遇……といったシチュエーションがスリル満点だった。





「2」は屋外での戦闘が中心。スリル感はやや薄れたが、そのぶんゲーム展開がスピーディに。
※画面は家庭用のものです。

発売迫る！ ゲームシステムが見えてきた！



ケツイ 絆地獄たち

重厚な世界観と悲壮感ただようストーリーですでに話題沸騰の本作。今回は具体的なゲームシステムと序盤ステージについて紹介していこう。

Text：善之字元帥

[Impression]

ケイブシューティングのだいご味である「圧倒的物量作戦に押されまくる」楽しさを満喫できる仕上がり。ゲームの基本ルールを理解しやすい点も◎。ただし、スコア稼ぎの仕組みを覚えると、なかなか先に進めなくなるからこりゃ不思議。

ケツイ　絆地獄たち	
■メーカー	ケイブ
■ジャンル	縦スクロールシューティング
■操作方法	8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日	1月中旬稼働予定
■使用基板	オリジナル基板

基本操作とゲームルール

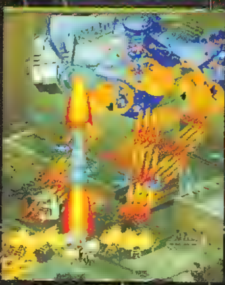
オーソドックスな操作形態ながらも、その奥は深い。すべての攻撃を使いこなせるように予習しておこう。

本作では、自機の操作を8方向レバーとA（左）、B（真ん中）、C（右）の3ボタンで行なう。自機の攻撃方法はショット、ボム、ロックショットの3種類だ。

特徴的なのは、Aボタン押しっぱなしで出せるロックショット。これは敵に照準を固定する特殊ショットで、これをいかに使いこなすかがゲーム攻略のカギを握っている。詳しい使い方については左ページを参照のこと。

一方、ボムは標準的なタイプで、使用すれば自機が瞬間的に無敵になる。ただし、ボムの性質は通常時とロックショット使用時で異なることに注意。通常時のボムが広範囲に爆風が広がるのに対し、ロックショット使用中のボム（ロックボム）はロック中の敵に集中砲火を浴びせる。用途に応じて、2種類のボムを使い分けよう。

ロックショット【Aボタンを押し続ける】



本体がロックした敵をオプションが自動的に狙ってくれる。ただし、使用中は移動速度が落ちる。

ボム【Bボタン】



使用回数に制限のある緊急回避用兵器。使用回数はボムアイテムを回収することで増やせる。

ショット【Aボタン連射orCボタン】



Cボタンでフルオート連射が可能な標準兵器。実は単発ショットを撃ちたいときもCボタンの方いい。

選択できる機体はこの2タイプ！

TYPE-B
FA-X4 Panzer Jager

タイプB「パンツァーイェーガー」は、移動速度の速い集中攻撃型。タイプAと比べるとメインショットの攻撃範囲は狭いが、正面方向への攻撃力は圧倒的である。ボス級の敵と戦うときには、この火力が頼りになるだろう。弱点は、ザコ敵に機体側面から突っ込まれやすいことか。



ザコ敵に側面から攻められると少々キツい。逆再度に切り返す機会を見付けられず、端に追い込まれてしまうこともしばしば。

集中攻撃型なため、正面への火力はタイプAの比ではない。中型機程度ならショットだけでも十分押し切れるレベルだ。

TYPE-A
AH-Y72 Tiger Schwert

タイプA「ティーゲルシュバート」は、移動速度の遅い広範囲攻撃型。フルパワーになればショット幅がほとんど画面全体に及ぶため、ザコ戦で信頼のおける機体だ。ただし、攻撃力はやや低め。中型の敵機が大量に出現するような場所では、ロックショットを駆使して切り抜ける必要がある。



ワイドショットがザコ戦に強いのはシューティング業界の常識。攻撃力の低さはロックショットで補っていこう。

スピードが遅いといっても、それほど気になるレベルではない。むしろ、初心者が扱うには丁度いいレベルに感じるが……。

ゲー事典　**インタビューこぼれ話：**これまで、ケイブシューティングは（怒首領蜂などの）コンボボーナスなどよりも、ノーミスノーボムで進んでいくことによる「生存ボーナス」のウエイトの方が高い傾向にあった。そこで、本作では、倍率ボーナスと生存ボーナスのどちらが重視されるのかをうかがってみたところ…・（左ページに続く）

特殊兵装 "ロックショット"とは？

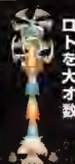
敵に照準を固定する……とはいっても、その手順にはいくつかのステップがある。具体的に解説していこう。

ロックショットの基本操作

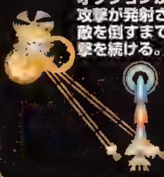
1 Aボタンを押し続けると、自機から直線弾の「ロックショット」が発射される。



2 ロックショットを当てた敵をロック。最大ロック数はオプションの数で変化する。



3 ロックされると、オプションから攻撃が発射され、敵を倒すまで攻撃を続ける。



4 ロックの数が増えると、ロックショットの射程が短くなるので注意が必要だ。



ロックショットは、いったんロックしてしまえば敵に照準が固定され続けるシステムなので、ボスなど耐久力の高い敵と戦うときに重宝する。もちろん、通常のショットと比べると攻撃力も高めだ。

ただし、少々注意が必要なのは「ロックは標的に照準を合わせても自動的に掛かるわけではない」ということ。きちんとロックするには、自機から発射される直線弾（図1。正確にはこれをロックショットと呼ぶ）を標的に当てなければならないのだ（図2）。

また、複数の破壊可能パーツを持つボスと戦う場合は、できるだけ1つのパーツにロックを集中したほうがいい。複数のパーツを同時にロックすると、オプションからの弾幕が分散して時間当たりのダメージ効率が低下するのだ。闇雲にロックを掛けるだけでは、かえってボス戦がキツくなるぞ。



ロックショットはショットより攻撃力が高い。耐久力が高い敵に対しては積極的に使おう。



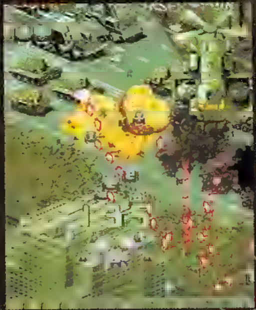
ロックが分散してしまうとダメージ効率が悪い。ボス戦ではロックを一点に集中すべきか。

スコアシステムについて

本作のスコアシステムは、倒した敵に「倍率」が掛かるのが特徴。スコア稼ぎの基本的なしくみを覚えよう。

本作では、ロックショットで敵を破壊したときに、敵の基本点に「倍率」が掛かるシステムになっている。倍率とは、画面左上に表示されている3桁の数字のことで、ショットやロックショットで敵を倒したときに出現する「倍率チップ」を回収することによって増加していく。このチップには1～5までの数字が表示されており、数字が高いものの方が倍率の増加量が多い（現行バージョンでは、ショットで敵を倒したとき、距離が近いと高倍率のチップが出現）。

ただし。問題はロックショットで敵を倒すと倍率が減少する（例外あり）点だ。ハイスコアを狙うためには、基本点が高い敵の出現位置を覚え、的確にロックショットで狙う必要があるのだ。



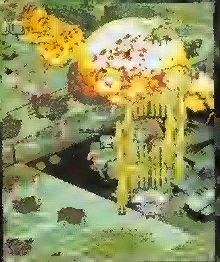
倍率チップは自機を近付けると吸い込むように回収できる。吸い込み範囲も広いので安心。

1 敵を倒して倍率チップを回収！

まずは倍率を上げるため、ショットでザコ敵を倒して倍率チップを回収。高倍率のチップを集めたいなら、なるべく接近して敵を倒そう（もちろん、危険も伴うが……）。このとき、あるタイミングでロックショットを使うと高倍率のチップが出現し続けるのだが、このシステムについては次号以降で解説していくことにする。



ショットで敵を倒すときは距離が重要。遠距離で倒しても、倍率チップは安いものばかり。



近距離で倒せば大きなチップが出現。最大の+5チップを回収し続ければ倍率の増加も早い。

2 ロックショットで敵を破壊

現行バージョンでは、ロックショットで敵を倒すと基本点×倍率分のスコアが加算される。基本的に、ザコ敵は倍率チップを放出させるために使い、基本点の高い中～大型敵のみロックショットで倒す（＝高倍率をかけて倒す）のがセオリーになるだろう。究極的には、すべての敵の基本点を覚えることになるのだろうか？



ザコに高い倍率をかけても、大した点数にはならない。狙うは基本点の高い中型機だ。



どこで中型機が出現するかを覚え、それまでに倍率を高めておく戦略眼が要求されるぞ。

3 倍率が低下。そして……。

ロックショットで敵を倒すと、倍率が減少。減少した倍率は、ザコ敵を倒して再び上げる……。本作のスコア稼ぎは、およそこのサイクルの繰り返し。気になるのは倍率がボス戦にどのように絡んでくるかだが、これはまだ何ともいえない。ボスは基本点が高そうなだけに、どのくらいの倍率をボス戦に持ち込めるかも焦点になりそうだ。



高得点の代償は倍率の減少。再びザコを倒して地道に倍率チップを稼いでいくことになる。



ボスにたどりつくまで最高倍率を維持すべきか、それとも道中こまめに消費すべきか……。

ゲー事典 （右ページから）「今回は、今のところ稼ぎによる倍率ボーナスの方にウエイトを置くつもりでいます。結局、調整次第なのでまだ何ともいえませんが……」とのこと。ただし、ボム重ね取りによるボーナス点は完全に廃止されるわけではなく、何らかの形で残るようだ。どんな形でハイスコアが争われるか、目が離せないぞ！

序盤ステージ紹介

ここでは、ステージ3中盤までの見どころを少しだけ紹介していこう。まだ序盤とはいえ、展開されている弾幕はかなり強烈だぞ！

STAGE 1
冠水都市地帯

高層ビルが建ち並ぶ都市上空での戦闘。航空機はもちろん、ビル屋上に設置された高射砲や、道路上の戦車からの攻撃にも警戒せよ。



ボスは超大型ヘリ。四つのローターをすべて破壊すると、遠隔操作タイプのオプションがフォーメーションを組んで攻撃してくる。



突然、ビルの屋根が開いて出現する高射砲。耐久力が高いため、ロックショットで攻撃するのが賢明だ。



道路上には無数の戦車が配置されている。1両当たりの耐久力は低いが、圧倒的な物量作戦に押しつぶされそう……。

STAGE 2
郊外荒野地帯

ステージ2は郊外の基地。敵戦力は地上部隊が中心だ。ステージ内は広大な空間が多く、戦車に囲まれると非常に危険。迅速に行動せよ。



中ボスは2両編成の特殊装甲車。最初はそれほど怖い攻撃はしてこないが、手前の車輌を破壊するととんでもない弾幕が……。



ボスの主砲から射出された大きく裂弾が自機の側面で分裂し、一瞬のうちに画面内の弾幕密度を上げる！



ステージ2の敵は戦車など地上物が中心だが、時折出現する高速ヘリ部隊にも注意を払わなければならない。

STAGE 3
軍用運河地帯

運河に展開中の敵艦隊との死闘。配置されているのは耐久力の高い艦船ばかり。ロックショットを駆使せねば一歩も先には進めないだろう。



完成したばかりの近代型戦艦がこのステージの中ボス。写真からは分かりにくいが、スクロール方向が逆になっている。



耐久力の高い艦船が盾の役割を果たし、こちらのショットを通さない。[illegible]は危険だ！

ケイブ開発部直撃
発売直前一問一答インタビュー

誰もが気になるさまざまな疑問について、ケイブ開発部に直接うかがってみたぞ。ゲーム完成直前の貴重な情報だけに、一つ足りとも見逃さないように！

Q1 本作は、どのくらいの難易度に調整される予定ですか？

A1 現状では1周エンドのため、『エスプレイド』や『ぐわんげ』といった、弊社の1周エンド系のゲームぐらいの難度にする予定です。

Q2 今回、プレイヤー選択機体を2種類と少なめにした理由はなぜでしょう？

A2 本音を言えばもっと種類が欲しいところですが、残念ながらスケジュール的にバランスを考えると、2種類が限界であると判断しました。

Q3 開発チームの中では、タイプAとBのどちらが楽といわれていますか？

A3 現状のバランスではタイプBが有利でしょう。また、スコア的にも、現状はタイプBのほうが稼げると思われますが、今後何が起こるか……。

Q4 ゲーム中に出現する兵器は、実在のものをモチーフにデザインされているんですか？

A4 低次面に登場する兵器にはそういうものが多いですが、高次面に進むに従って、実在兵器をより発展させたデザインになっていきます。

Q5 各ステージのイメージとなった国家を教えてください。

A5 どのステージも、ベースとなるイメージはアメリカです。ただし、建物など特徴的なものに関しては、関東地方に実在するものも使っています。

Q6 「ケツイ」「絆地獄たち」といったネーミングはどのような由来からものでしょうか？

A6 たくさんのつながりの中、あえてタブーを犯しつついばらの道を進む、といった主人公キャラクターたちのイメージから由来するものです。

ゲー事典 **総ステージ数について：**本作は全5面構成。インタビューにもあるように、1周エンドの可能性が濃厚なので、「怒首領蜂」など2周目が存在するゲームの1周目よりも難度は高くなることが予想される。また、全体の難度に大きくかかわってくるのがエクステンド。これも現在調整中とのことだが、果たして何機増えるチャンスがあるのか気になるところ。

BeB 2002

発売直後！
今回も最新情報をホットにお届け!!



pop'n music 9

Text：閃屋

いよいよエントリーカードを使った『ポップン9』がゲーセンに到来！　鼻息荒くこの日を待ち望んでいたキミに、筐体からのKONAMI ID取得の方法から、エントリーカードの登録まで、詳しく教えちゃうよ。しっかり読んで、プレイに役立ててね。

pop'n music 9
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：2002年12月下旬発売(稼働中)
■使用基板：——

各モードの変更点

いろんな部分が改新された、『ポップン9』。選曲画面から新モードであるオススメモードなど、ゲーム内容についても詳しくチェック！　各モードで小さな変更点もたくさんあるけど、そこもしっかり覚えよう。既存のゲームモードの中でも、いろんな種類のゲームで競い合うバトルモードなどは、より一層熱くなったのだ。

エントリーカードとe-AMUSEMENT

エントリーカードを使って広がるサービスの数々。今回もその新情報をお届けするよ。初めてでも迷わない『ポップン9』でエントリーカードを使ったプレイの順序を説明。これでゲーセンに行っても、迷わずバッチリ登録できるし、e-AMUSEMENTも利用できるようになっちゃうよ。しっかりチェックしてね。

おさらいだよ

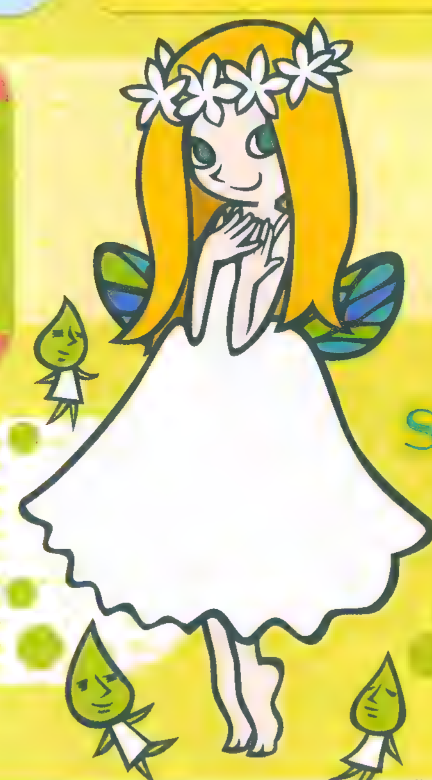
これまでお伝えしてきた内容を、ここで最後に総まとめ。エントリーカードを利用したe-AMUSEMENTサービスを利用できる筐体で遊べば、ポップンフレンドやメッセージ配信サービスなど、お楽しみ要素満載。

またe-AMUSEMENTにつながっていなくても、インターネットランキングや、戦えギャンブラーZなど、まだまだ盛りだくさん。

今回は具体的なカード関係の操作も含めて、プレイ直前の最終確認するよ！

エントリーカード＋携帯＝コナミネット

エントリーカードと携帯電話を使って、コナミネットのサービスを受けることが可能なんだ。さらに、有料のコナミネットDXに加入していると会員専用のサービスも存在するとか……。どんなサービスかはまだ不明なんだけど、すごいことができるようになるらしい。遊びの幅が広がること間違いなし。そして新情報。このエントリーカード、全20種類かと思いきや、これ以外のエントリーカードが存在するらしい。むむ、謎は深まるばかりだ。



お待ちかね！　第1回人気投票結果発表!!

キャラクター部門と、楽曲部門の二部門で開催した人気投票の結果を発表！　ポップンファンの熱意が伝わってくるはがきばっかりだったんだよ。結果の方は、みんな予想したかな？　たくさんの投票の中から第一回人気投票の順位が決定したよ！　それと合わせて第二回人気投票の募集も行なっているのでこちらもチェックしてね。

ゲー事典　いよいよ発売される「ポップン9」。冬休みの時期を有効に使って、存分に充実したポップンライフを楽しめるね。こたつに入ってばかりいちゃーダメだ！　若者は冬でも元気に自転車を走らせて、ゲーセンに行くもんじゃよゲホゲホ。受験生のみんなは……えーと、たまには「ポップン9」で、息抜きも必要でしょう。

さぁ、エントリーカードを使ってみよう!

エントリーカードを利用したポップンライフ





とにかくまずはやってみよう! ってハナシだけど、そのための、転ばぬ先の杖。このページでは、エントリーカードを使って遊ぶにはどうすればいいか、順を追って詳しくご説明しよう。

1 エントリーカードを購入、スロットにIN!

何はなくともまず最初に、エントリーカード販売機、もしくは店員さんから、エントリーカードを購入しよう。それを手に、ポップン筐体にGO!! でも、おや? これまでとはいろいろな部分が変わっているポップン筐体。筐体付属型スロットは、筐体正面、白ボタンの下にあるよ。エントリーカードを挿す用意ができたら、いよいよプレイ開始だよ!



これは、筐体に付属しているタイプのカードスロットだよ。筐体外付けタイプもあるから気を付けてね。

お金を入れてゲームをスタートすると、一番最初にエントリーカードの挿入を促す文章が出る。さっそくスロットに挿入しよう。エントリーカードがちゃんと認識されれば、右写真のような確認画面が出るよ。問題が無ければ、名前の登録画面に進む。ここでOKと認識されない場合は、何かトラブルが起こっている可能性があるから店員さんに言おうね。



エントリーカードもOK! 準備もOK! それでは次に名前の登録でーす。

2 名前とパスワードを登録する

次に好きな名前を入力。その後パスワードを登録しよう。まずは名前の登録画面から。青ボタンで文字の上のカーソルを動かして、入力したい文字のところで赤ボタンを押して決定しよう。白ボタンでカタカナに切り替えたりもできるよ。名前が入力できたら、決定にカーソルを合わせて赤いボタンを押してね。



さぁ、何て名前にしようかな。文字の長さは、6文字までオッケー。

次にパスワードの入力。これは、このエントリーカード自体のカギとなるので忘れないようにね。

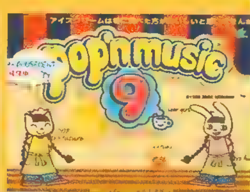
さて、ここで使用するのが、ボタンが配置されているパネル部分の、右上にあるテンキー。このテンキーを使って、数字4文字のパスワードを入力しよう。



パスワードは画面には表示されないので、自分の入力した数字は絶対に忘れないようにね!

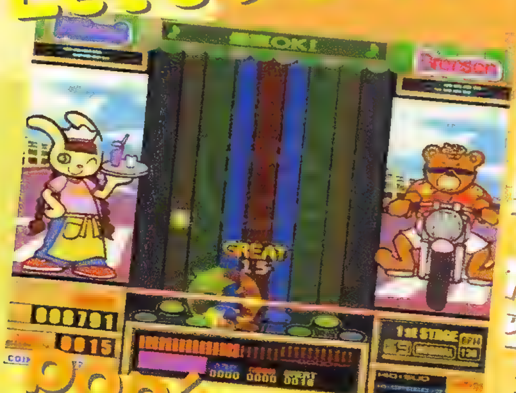
確認 その筐体、e-AMUSEMENTにつながってる?





目印だよ

Let'sプレイ♪



すべて準備が整ったら……

pop'n music 9

プレイ取材記:ついに「ポップン9」をプレイさせてもらえる! ということで、期待に胸を膨らませつつ、取材先に向かった我ら音ゲーチーム(三人)。うわぁカードスロットと電卓! と騒ぎながらプレイ開始。うっかり乱入したハメコ。とバトルに燃えてるとき、DVを構えた編集あっくんの手は、プレイしたさのあまりふるふるしてました。我慢は体に毒ですね!



エントリーカードは忘れずに持って帰ろう！

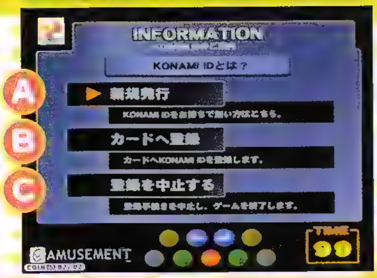
3 プレイが終わったら忘れずに！

プレイ終了〜、お疲れサマ。さぁ演奏が終わったから、筐体を離れようっと。おーっと、ちょっと待って！ まだ忘れちゃいけない大切な操作が残っているよ。プレイ終了後、左のような画面が表示されるよ。

この画面からは、KONAMI ID（以下コナミID）を仮で取得できるんだ。エントリーカードを使ってのサービスも予定しているから、コナミIDとエントリーカードはとっても大事。そのため、ここでまず新規発行を選んで取得しておこう。

そして次に、エントリーカードにコナミIDを登録しよう。次回新しい別のエントリーカードでプレイする場合、コナミIDを新規に取得し直す必要は無く、同じコナミIDに登録が可能なんだ。これらの操作が終わったらやっと終了〜。

プレイ終了時の画面



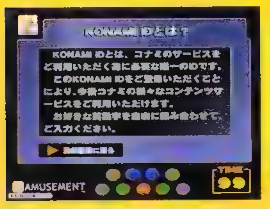
A KONAMI IDをまだ持っていないキミはA！

B KONAMI IDをもう持っているキミはB！

C 登録しないで終了だよ

KONAMI IDって何？

e-AMUSEMENTを利用するために必要なIDのことで、登録すれば、今後さまざまなサービスを利用できるよ！ プレイ終了後の画面(仮ID)や、携帯電話コンテンツであるコナミネットの中から無料で取得することができるよ。



KONAMI IDを理解して、楽しいポップンライフを。

B KONAMI IDにカードを登録するよ！

ポップンでカードを作るのが初めてでも、もうコナミIDを持っているなら、そのコナミIDを新しいエントリーカードに登録しよう。

『出撃！戦国革命』や、『麻雀格闘倶楽部』などのサービスを利用して、すでにコナミIDを持っている。そんな人は、エントリーカードに自分のコナミIDを登録しよう。コナミIDを持っていれば、作業はこれだけ。



自分だけのエントリーカードが出来上がり！

A 筐体からKONAMI IDが取得できるよ！

コナミIDについてまだ知らない、持ってない、そんなキミはまず、新規発行を選んでコナミIDを取得することから始めよう。

新規登録を選んで、まずここでコナミIDを取得。筐体から取得できるコナミIDは仮IDで、それを使って携帯電話から本登録をするんだ。携帯電話でコナミIDを取得する場合は、本登録となる。仮IDは発行後10日たつと消えてしまうから、仮IDを発行したらすぐに携帯電話で本登録をしてね。



KONAMI ID登録は B へ

ネットを使って もっと広がるポップンの世界

外から携帯で、自宅からPCで。ポップンを取り巻くたくさんのサービスがあるのだ。

携帯から

携帯電話では、前述したようにコナミネットが存在する。ではこのコナミネットでは、どんなサービスが受けられるのだろうか？ 現段階のポップンに関するサービスの詳細は不明。でもポップンユーザーに楽しめるサービスがたくさん開始される予定なんだって。早くサービスが始まるといいね。楽しみに待っていよう。

さらに、有料コンテンツである、コナミネットDXでは、コナミネットDXの会員だけに向けられるサービスも開始されるんだ。コナミIDを発行して、カードをたくさん登録して、コアなユーザーは、さらにコナミネットDXに入会すれば、ポップン三昧な生活が送れそうだね。

パソコンから

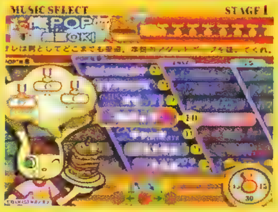
自宅にパソコンを持っていて、ネットにつないでる人は、もちろんコナミのポップン公式サイトは利用してるよね。前作までのページもインターネットランキングなどで盛り上がってきたけど、今回はe-AMUSEMENT関係の情報も加わってますます充実！ ほかにも開発者のウラ話や、ユーザーからのQ&Aなど、ポップン情報が盛りだくさん。ポップンがさらに好きになるサイトだよ。毎日見て、更新情報をこまめにチェックしよう。もしかしたら、すごい情報が飛び出すかも……？

初めてやっても迷わない
各モードを遊び倒そう！



エントリーカードの仕組みについては大体理解できたよね。次に、肝心のゲーム内容について最終確認だよ。
まずは左の写真、楽曲セレクト画面。この画面では、エントリーカードを利用していれば、クリアした楽曲の横に勲章が表示され、この記録がエントリーカードに残っていくんだ。クリアを重ねて、画面いっぱいに勲章を輝かせよう！ また、勲章には、ノーマル、ハイパー、EXのどの譜面をクリアしたかもバッチリ分かるようになってるよ。

楽曲セレクト画面はこうなった



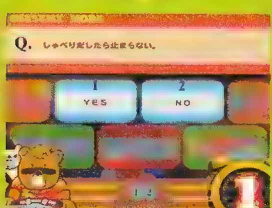
シリーズごとに楽曲をセレクトできて、とっても便利。分かりやすいし、これなら迷わないよね。

OSUSUMEモード

オススメモードの流れがこれ。実際にプレイしなければ分からないけれど、ちょっと眠たい感じのミミの声がサイコー。いろんな質問があるから、友達とワイワイさわぎながらプレイしても面白いね。プレイの最後にちょっとした診断結果もでるよ。

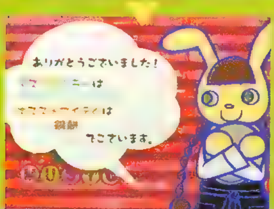


初心者ばかりではなく[illegible]



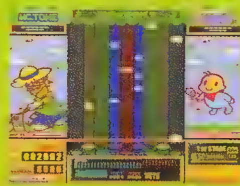
いくつか[illegible]が出[illegible]されるよ。

PLAY



ラッシュイエローの衆餅を！

ノーマルモード



今回のフレームはおしゃれなカフェといった感じ。[illegible]ゲームオーバーにはならないので、初めての人や初心者の人でもプレイしやすくなっているよ。

エキスパートモード



[illegible]インタ[illegible]ングも楽しみ。もしかして、エントリーカードを使って自分なりのオリジナルコースも作れるのかな？[illegible]うだね。

チャレンジモード



今回は、ロングバージョンの曲にも対応した[illegible]そのほかにも[illegible]ノルマがあるよ。曲のボリュームと同じく、ノルマのボリュームもさらにアップ。上を目指すプレイヤーにはもってこいのモードだね。

バトルモード



[illegible]バトルモード。今回は、[illegible]までと[illegible][illegible]ではずせないモードに[illegible]



ジャンル / アーティスト	曲名	ジャンル / アーティスト	曲名
カントリービーツ / とどのすけとめたろう	今日は今日でえがったなゃ	ナニワ / —	Somebody Stole My Gal
ビーチアイドル / 秋葉レイ	ドキドキ妄想空回りシンドローム（ドキ・カラ）	オバQ / ふじのマナミ	新オバケのQ太郎
ロックフュージョン / ナヤ～ン feat. 野獣王国	Tower of the Sun	キャッツ / —	CAT'S EYE
フィリーソウル / SENAX	ヨコシマ・カラー・ベイビー	ホネホネ / D-Crew-1	ホネホネロック
プライド / Kiyommy+Seiya	掌(てのひら)の革命	ミスティLONG / N.A.R.D. feat. Lala Moore	blue moon sea
ハイパーJポップ2 / TЁЯRA	North Wind	スウェディッシュLONG / 常盤ゆう	カモミール・バスルーム
カウガールソング / good-cool feat. 山下直子	コヨーテの行方(ゆくえ)	スーパーユーロLONG / Lala Moore	WE TWO ARE ONE

そして話題の新楽曲

数が多くて毎回ちょっとずつしか紹介できなくてゴメンナサイ！今回も、最新楽曲をここに掲載！LONGバージョンの曲に注目だね。

ゲー事典 先月号のポップンページで、旧曲の予想をしたんだけど、覚えてくれてるかな？ 新堂敦士さんとSanaさんを交えて編集部のみんなであーだこーだ予想＆妄想を繰り広げていたわけなんだけど、フタを開けてみたところ、結局全部入ってるってことになってるっぽい感じがないわけでもないらしい。そんなわけでうれしさ爆発、内容てんこ盛りだね！

12月10日締め切り分

ポップンシリーズ 楽曲&キャラクター 第一回人気投票 じゃんじゃん結果発表!!

あけてビックリ 開票結果

全国的に大人気、大勢のファンに支持されている『ポップン』だけのことはある!! すごい数のはがきが届いて、編集部ではうれしい悲鳴でいっぱいでした。はがきを送ってくれた皆さまに大感謝です。寄せられたはがきの中には、自分とポップンとの関わりを短い文章で熱く語ってくれる人、キャラへの思いを爆発させてる人など、いろんな人がいました。女性や、とっても若いプレイヤーの人気も高いけど、男性からもたくさん届いて、シリーズを通して培われた、ファン層の厚みを感じざるを得ません!

キャラクター部門



1位 Ash(アッシュ) 132.7pts.

犬がかわいい。(大阪府/木原幸子さん)カッコイイ、かなり良い。男キャラで一番好き。(鳥取県/河本将英くん)アッシュカッコイイのに犬だから。(神奈川県/青流美央さん)ほか



2位 YULI(ユーリ) 111.2pts.

8のアクションがカワイイ。(北海道/袖霧さん)カワイイ、I LOVE YOU!(青森県/羽清アユカさん)彼こそが私をポップンライフに引きずりこんだ張本人です。(東京都/樹月ひろかさん)ほか



3位 Smile(スマイル) 61.9pts.

当初彼の事を女の子だと思いこんでいました。(岐阜県/三橋梨奈さん)あの笑いがかわいい。(神奈川県/紅堂茜さん)かわいい~(宮城県/魁貴さん)あの毒々しい笑いにはたまりません(福岡県/流血メイド(仮)さん)ほか

講評

キャラ部門は、Duilの三人が独占! 特に3位のスマイル。『ポップン4』以降、アーケードには出演していませんが、この人気はいったい……。楽曲でもDuilが爆発。ヴィジュアル系、パワーフォーク系の強さに感服。しかし、最後の巻き返しで、パワフォ2を抜き3位にランクインしたソフトロックに注目。第二回はどうなるのか!?

4~25位までの順位

4位	六	51.4pts.	15位	スギくん	18.8pts.
5位	かごめ	40.4pts.	16位	ヨシヲ	18.1pts.
6位	ジュディ	40.2pts.	17位	リゼット	17.8pts.
7位	MZD	32.8pts.	18位	レオくん	15.1pts.
8位	さなえちゃん	32.4pts.	19位	Mr.KK	14.9pts.
9位	タイマー	31.4pts.	20位	ユンタ	14.2pts.
10位	ミルク	30.9pts.	21位	ムラサキ	11.7pts.
11位	ジズ	29.7pts.	22位	マコト	10.6pts.
12位	ポエット	27.0pts.	23位	リュータ	10.0pts.
13位	ししゃも	26.6pts.	24位	アヤ	8.8pts.
14位	リエちゃん	21.3pts.	25位	めばえ	8.6pts.

楽曲部門

1位 パワーフォーク6 100.8pts. Fashion ~Ver.1~ 新堂 敦士

力強い曲調と声が大好きです。(大阪府/木原幸子さん)落ち込んだときとか聞いていると元気が出てきます。(栃木県/マルさん)曲のリズムと歌詞が好き。(栃木県/MAKIさん)ほか

2位 ヴィジュアル3 68.9pts. Late Riser good-cool

ノリも声も大好きです。(埼玉県/空島あおさん) 曲調がいい感じ。(東京都/joly☆さん) かっこよくて好きです。(福島県/龍崎祐梨さん)ほか

3位 ソフトロック 61.7pts. Home Sick PT2&3 ORANGENOISE SHORTCUT

かわいい、絶対一回はプレイする。(奈良県/茶音ユキさん)やっぱりこの曲が一番。(愛知県/かえんさん)歌詞も曲も大好きです(東京都/モモセマユム★さん)ほか

※ソフトロックはロングバージョンも含みます。

4~10位までの順位

4位	51.2pts.	パワーフォーク2	君を壊したい
5位	40.6pts.	ヒップロック	大見解
6位	40.2pts.	ユーロビート	♡Love²♡シュガ→
7位	32.4pts.	メロパンク	pure
8位	32.0pts.	ミスティ	platnic love
9位	31.5pts.	ヴィジュアル2	Cry Out
10位	30.8pts.	パワーフォーク5	サムライ・シンドローム

第二回分プレゼント!!



①手ぬぐい/②提灯/③コースター/④ステッカーのいずれか一つを合計60名のみんなにプレゼント!!

今月もドドンと開催、ポップンシリーズ・楽曲&キャラクター人気投票第二回でーす! 新しい『ポップン9』のキャラクターや楽曲が、どれだけ上がってくるかってところも見どころだね。ニューフェイスに対して、昔ながらのキャラクターや楽曲は、どれだけの粘りを見せてくれるんだろうか? みんなの清き一票をお待ちしてます。今回もプレゼントを用意しているから、どしどし応募してね。

ポップンシリーズ 楽曲&キャラクター 人気投票 第2回 開催

みんなの本音をこっそり教えて! 前回残念ながらプレゼントがもらえなかった人、このチャンスを逃さずにね!

次回の『ポップン9』は?

たぶん、みんながこの誌面を読んでいるときには稼働を開始している『ポップン9』。次号では、まだまだ謎が多い『ポップン9』をあの手この手でしつこく追いかけていくよ!

募集要項はこちら

- 応募には、必ず巻末にある「アンケートはがき」の自由欄を使ってください。
- はがきに「好きな楽曲(ジャンル)」、「好きなキャラクター」をそれぞれベスト3まで書いてください(好きな理由も書いてくれると嬉しいな)。
- 好きな楽曲、好きなキャラクターはそれぞれ別部門ですが、アンケートはがき1枚で両部門への投票も可能です。
- ポップングッズをご希望の場合、ほしいプレゼント番号は「R」と書いてください。

第二回締め切りは 1月10日必着

ゲー事典 個性豊かなはがきを送ってくれたみんな、本当にありがとう。投票されたキャラクターの数は全部で何と101キャラ、楽曲の種類は112曲になった。これだけでも壮観だ。キャラや楽曲との、ときめくゲーセンでの出会い、そして共に過ごした時間。それからキミが得たパワーは、人生の宝物だね! 第二回目の投票も待ってるぜ! よろしく~。

マイナーチェンジ版のVer.B始動！

『EVO』発売から約4カ月。以前からウワサされていたVer.Bがついに稼働を始めた。というわけで今回の攻略は、大増18ページで変更点の特集を進めていく。大改革が必要なほどの変更点は無いが、しっかり検証して新たな闘いに役立てよう。

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER4

™

インプレッション

3D対戦格闘の本流としての流れを損なわず、大人気を博してきた『VF4』。そして、それをさらに進化させた『EVO』。作り込まれたシステムや対戦バランスは、本気でやり込む価値のある完成度だ。アーケードゲーム界に新風を巻き起こしたカード＆モバイルネットワーク連動システムが、それをさらに加速させている。

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
■メーカー：セガAM2／セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：稼働中（12月9日発売）
■使用基板：NAOMI2（CD-ROM）

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラが右を向いているときのものです。文中の技後の有利／不利や確定情報、反撃、威力などについては、すべて編集部調べによるものです。また、記事内においては『バーチャファイター4』を『VF4』、本作バージョンAを『Ver.A』、本作バージョンBを『Ver.B』（両者を表す場合は『EVO』）と略記しています。

Ver.Bでどう変わった？

変更点の傾向と対策

ウワサがウワサを呼んだVer.Bだが、いざフタを開けてみると変更点は意外なほど地味だった。ここではまず、全体的な調整の傾向と、全体に共通した変更点を取り上げていくことにしよう。

技調整の全体的な傾向

Ver.Bの変更点を一通り見ていくと、まず気付くのは技の性能変化が少ないこと。もちろん硬化差の修正によって反撃が確定になったり、ヒット時の有利不利が変わったり、という細かい変更はあるものの、『VF4』のバージョンアップのように、戦術自体が大きく変わるものはあまり見られない。どのキャラもVer.Aとほぼ同じ感覚で扱えそうだ。

逆に目立つのがダメージ調整。特に、浮かせ技やコンボの材料として使う技が、威力を抑えられているケースが多い。これにより、一発で体力の半分以上を奪うようなコンボがほぼ無くなっている。

ただし、浮きの高さはあまり変わっていないものが多く、ほとんどの場合これまでと同じコンボが狙える。コンボの材料となる技のダメージ変化で、コンボ内容を変えた方が大きなダメージを与えられるケースが存在する程度だ。

ダメージ以外では、（ガード時の）展開が遅くなったという変更が目立つ。これらの技は、硬化差は変わっていないが、両者の硬化が伸びて対処しやすくなっている。

気になるキャラバランスは、強いといわれていたキャラがややおとなしくなり、ベネッサなど一部のキャラが少し強化された、といったところ。対戦の構図がガラリと変わることは無いだろう。



ダメージ調整が最も多かったのはアキラ。揚炮（[illegible]Ⓟ）のダメージ低下が代表例。



投げのダメージにも注目。オフェンシブスタイルのベネッサは、威力が増加した。

全体的な細かい変更点

ここでは、全体的な変更点をチェックしていこう。どれも地味な変更なので対戦に直結することは無いが、知っておいて損はない。

相手が背向け状態でもコマンド投げが出せるようになった／これまでは「背後投げが成立する条件下」で投げを入力し、発生途中に相手が向き直るとⓅ＋Ⓖ投げになった。今回は、コマンドを入れていれば、その投げが出るようになっている。



相手がレバーで向き直った場合、Ⓟ＋Ⓖが暴発せずコマンド投げになる。

例えば、相手の背後から立ちⓅを当て、すぐコマンド投げを入力したとする。

相手が背向け状態、しゃがみでもコマンド下段投げが出るようになった（ウルフ、ジェフリー）／一つ前のものと同じく、「背後下段投げが決まる条件下」で下段投げを入力すると、ウルフはダブルアームスープレックス、ジェフリーはパワーボムになっていた。今回は、ほかの下段投げも出せるようになっている。

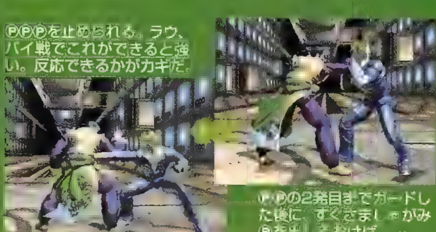
下段投げの持続が減少（ベネッサ以外）／変化はかなり小さい。対戦に影響が出るようなものでは無さそう。

下段投げつかみモーションの硬化時間が増加（ベネッサ以外）／空振り時、わずかに反撃が入りやすい。

アゴ割れが壁ヒットしない／ベネッサのクラスターニー（オフェンシブスタイル立ち途中Ⓚ）やゴウの月影二（[illegible]Ⓚ）がカウンターヒット時のやられ中に、壁ヒットすることが無くなった。

⇦Ⓟ＋Ⓖダウン投げが、Ⓟ＋Ⓖ、⇦Ⓟ＋Ⓖどちらでも投げ抜け可能に／これまで通りの入力のほか、逆の斜め下方向でもOKだ。

ⓅⓅⓅの3発目が連続ガードでなくなった／これまで連続ガードだったキャラも、3発目をしゃがんでかわせる。ラウの場合、斜下掌などからの連係技も同様。



ⓅⓅの2発目までガードした後に、すぐさましゃがみⓅを出しておけば……、

ⓅⓅⓅを止められる。ラウ、パイ戦でこれができると強い。反応できるかがカギだ。

EVO事典

そのほかはどう変わった？：5の倍数連勝中でもスペシャルミッションが出なくなった、争奪戦が出やすくなった（？）、新たに通称「木箱」なる宝箱が、争奪戦やミッションで出るようになった（中身はファイトマネー説濃厚）、などが挙げられる。元々、今回のバージョンアップはVF.NETの最適化がメインだったようで、それ以外の大きな変更は見付かっていない模様。





対戦のモチベーションが向上するぞ！

「EVO（エボ）」から始めるバーチャ講座 VOLUME 4

「クエスト」やってみよう!!





純粋に対戦を楽しむのもいいかもしれないけど、VF.NETで「クエスト」を行なえば、より一層対戦を楽しむことができる。クエストに挑戦し、目標を持って対戦しよう！

ASTRO

クエストってな〜に？

「クエスト」とは、VF.NETから出されたさまざまな指令を、期限以内に達成するというゲームモード。

指令をクリアすることで、その報酬としてファイトマネーやアイテムなどが入手できるのだ。VF.NET上のショップで欲しいアイテムなどがある場合など、まずクエストに挑戦することで、ファイトマネーがたまりやすくなるぞ。クエストの流れは以下の通り。

①VF.NETから指令を受ける

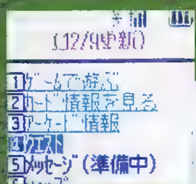
②ネットワークに接続された筐体で、指令をクリア

③VF.NETで、報酬を受け取る

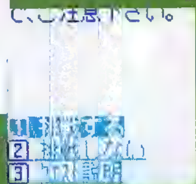
大まかにはこんな感じだ。このクエストは、自分が登録しているカードが複数あった場合でも、1キャラ分にしか挑戦できない。また、指定された期限以内に遂行できない場合は、失敗とみなされてしまう。クエストの期間は、月曜日〜木曜日までと、金曜日〜日曜日までの週2回。ちなみに、一度クエストに挑戦してしまうと、たとえ成功した場合でも締切日が過ぎるまで新規のクエストには挑戦できないことを覚えておこう。

さて、問題はそのクエスト（指令）の内容だが、基本的には各キャラ、各カードによってランダムで、一般的に多いのが「対人戦で○○（キャラ名）に○勝しろ」というもの。もちろん「」のほかにも一番戦を一回などさまざまな内容があるので、自分で探してみるのも面白いだろう。なお、クエスト内容は登録カードの段位も影響し、自分の登録したキャラの段位が高くなるにつれ、クエスト内容の「何勝しろ」の回数が多くなる傾向にあるようだ。

もし、普段何気無く普通に対戦しているなら、ぜひともクエストに挑戦してみることをオススメする。クエスト指令を意識することで、対戦も緊張感を増すことは間違い無し！ さらなるレベルアップと、クエストの報酬を手に入れて一石二鳥だ。



クエストを始めるには、まずVF.NETにアクセスし「クエスト」を選ぶ。



ここから「新規クエスト」→「挑戦する」を選べば、クエストスタートの第一歩。



クエストが成功すれば、画面上に「成功しました」と表示が出る。見逃さないように。



その後、画面上に「VF.NETに送信します」が表示されればOK。報酬を受け取ろう。

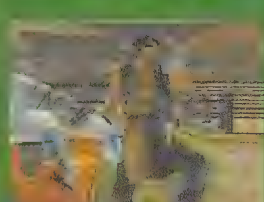
キャラ別ノーマルクエスト報酬アイテム例

キャラクター	アイテム名
アキラ	[illegible]
ジャッキー	[illegible]キャップ
サラ	[illegible]グラス
ラウ	[illegible]の肩当て
パイ	[illegible]バー
ウルフ	[illegible]
ジェフリー	[illegible]ヒカン
カゲ	[illegible]
シュン	[illegible]の帽子
リオン	[illegible]
アオイ	[illegible]バッジ
レイ・フェイ	[illegible]の肩当て
ベネッサ	[illegible]
ブラッド	[illegible]
ゴウ	[illegible]

クエスト番外編

文中でも述べたが、報酬はファイトマネーの場合がほとんど。アイテムがもらえるクエストは極めてまれにしか存在しないのだ。しかもその指令が初心者には厳しい条件で、「エクセレントで12回勝て」や、「15連勝しろ」といった感じ。これらは報酬としてアイテムがもらえるらしい。ちなみに、左表のアイテムはほんの一例で、違うアイテムも存在するぞ。





注意!!① 筐体の接続確認をする

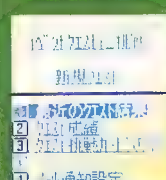
VF.NETでクエストを選択しても、ゲーセンにある筐体が回線につながっていないと始まらないので要注意。ちゃんと回線がつながっていれば、ゲーム開始時に「クエストを開始します」という表示が出るぞ。



筐体に回線がつながっているかをチェック。

注意!!② 回収作業も忘れずに！

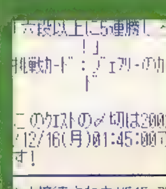
クエスト成功で満足してもダメ。VF.NETで報酬を受け取ろう。受け取り方は、VF.NETのクエストページから「最近のクエスト結果」を選択する。ここで成功した日付が表示されるので、忘れず受け取ろう。



クエストに成功したら、VF.NETで報酬を必ず受け取ろう。忘れるな

注意!!③ 1度に1回だけ！

クエストを選択するとその成否にかかわらず、締め切り日が過ぎるまでほかのクエストができない。これにはイベントクエストも当てはまる。イベントクエストのスケジュールも、忘れずチェックしておこう。



一度選択すると、締切が過ぎるまでほかのクエストは選べない。

アストロのクエストアイテム探し（友情編）：会議が終わった後「俺、アイテム持ってねぇじゃん」と気付くお馬鹿さん。その日からバーチャを徹底やり込み。情報を提供してくれた皆様、本当に謝っス（泣）。 Spacial Thanks：FER夫、ねぎやん（T.G.Hits）、舞えダル（MAZER・CONER）、水工（カツラむ）、じぇい（MAZER・CONER）、らるふ。（Think Funk.）、町田ビートライブ

ブラッド・バーンズ

Brad Burns



ラストショット（⇩Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ）などの強力な技のダメージが緩和されているが、基本的な戦術は今まで通りだ！

Text：[illegible]

主な変更点を解説

変更点はいろいろあるが、これまでの闘い方に大きな影響を与えるほどではない。以下で紹介する各変更点をよく理解し、使用する技の頻度を多少変える程度でいいだろう。

●ライジングアッパー（⬇⇧Ⓟ）：肘属性から中段Ⓟ属性に変更されたため、バクステなどで当て身可能になった。

●ルンピニーコンビネーション（⇩ⓅⓀ）：ガード時の不利がわずかに長くなり、各種移動技に派生させたときの有利度もわずかに減少した。しゃがみガード時は有利になったが、あまりその機会はない。

●ショベルフック（⇩Ⓟ＋Ⓚ）：ガードハーフが設定されたため、しゃがみガードをしている相手に当てたときのダメージが15から7に減少した。

●ラストショット（⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）：ダメージが低くなった上、ガード時に投げで反撃されるようになった。コンボなどは変わっていないので、出しどころに注意して使っていこう。

●各種移動技：硬化カウンターが設定されたため、そこからダメージが増えるなどやや不利に。特に、ベネッサのイン[illegible]フック（ティー[illegible]ブ中Ⓖ押したまま⇧[illegible]らって崩れるようになったのは痛い。また、硬化時間がわずかに長くなったが、こちらはあまり影響無いだろう。

●フェイスファング（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）：受け身が簡単になったので、大ダウン攻撃を狙うよりも確実に起き攻めを仕掛ける方が効果的になった。

●ボディーニークラッシュ（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）：ダメージが減少したが、投げた後の起き攻めは相変わらず強力だ。

●エルボースラッシュ（首相撲中Ⓟ）：投げ技のエルボースラッシュ（Ⓟ＋Ⓖ）同様、壁にぶつけられるようになった。ヒットした角度によっては受け身が取れず、大ダウン攻撃が確定。場合によってはパップソークカウ（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）による追い打ちも可能だ。



しゃがみガード状態の相手に対し、ラストショットを当てたときのダメージを比較。

Ver.A、Ver.Bで大きな差が出ている。リスクが増加したのにリターンまで減少とは……



横投げのパップソークカウ（右側面投げ）後の、ブラッドの硬化が長くなったため……、

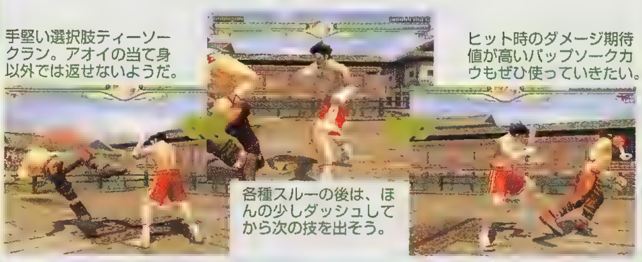
大ダウン攻撃が確定しなくなった。確実に小ダウン攻撃でガマンしよう。



敵が背後ならいつでも出せた大ダウン攻撃は、出なくなった。

各種スルーからの選択肢が強力に！

各種スルー後のブラッドの有利度が高まり、その後の選択肢が強力になった。硬化中に確定する技はディストラクションボディ（⇧Ⓟ＋Ⓚ）のみだが、後ろを向いているためジャガーテイル（⇩Ⓚ＋Ⓖ）もガードすることはできない。また、少しだけダッシュしてからのティーソークラン（⇧Ⓟ＋ⓀⓅ）も確定するようだ。パップソークカウ（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）はダッシュ入力で振り向かれると届かないが、背後からヒットすればかなりのダメージが見込めるため、思い切って狙っていきたい。



手堅い選択肢ティーソークラン。アオイの当て身以外では返せないようだ。

ヒット時のダメージ期待値が高いパップソークカウもぜひ使っていきたい。

各種スルーの後は、ほんの少しダッシュしてから次の技を出そう。

起き攻めにはティーソーク・ボン（Ⓟ＋Ⓚ）が強力！（Ver.Aでも可能）

この技は攻撃判定の持続時間が長いため、相手の起き上がり攻撃をつぶしやすい。しかも、うまく持続の後半部分を重ねてカウンターを取れれば、最大でラストショットまでが連続技となるのだ。ただし、ラストショットがつながる条件は非常に厳しいので、ヒット確認ができるエルボーフック～スクリューハイキック（⇨ⓅⓀ）が手堅い。このときの相手はしゃがみ状態だが上段攻撃も当たるので、ダメージの高いソーククラブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）や、発生の早いジャブ～スピンキック（ⓅⓀ）もおすすめだ。



ネックスラッシュ（⇧Ⓟ＋Ⓖ）など、受け身を取れない投げの後が狙い目。

つぶすタイミングがよければ、そこから各種打撃技が連続ヒットする。

ティーソーク・ボンをタイミングよく出して起き上がり攻撃をつぶす。

バージョンB 変更点リスト

●ジャブ～スピンキック（ⓅⓀ）：空振り時の硬化時間が長くなった
●ライジングアッパー（⬇⇧Ⓟ）：中段Ⓟ属性に変更
●ルンピニーコンビネーション（⇩ⓅⓀ）：ガード時の硬化差がより不利に、しゃがみガード時の硬化差が不利（中）から有利（小）に変更された
●ショベルフック（⇩Ⓟ＋Ⓚ）：ガードハーフが設定された
●ラストショット（⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）：ガード時の硬化が長くなり、投げが確定するようになった。ダメージが20→15に変更
●パップソークカウ（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）：ガード時の展開が遅くなり、反撃されすくなった
●ダッキング（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ、各種技から⇩）：硬化時間が変更。硬化カウンターが設定された
●ダッキングニーアッパー（ダッキング中Ⓚ）：しゃがみヒットよろけが設定された（ミドルよろけ）
●ミドルスピンキック（ダッキング中Ⓚ＋Ⓖ）：酔い覚まし削除
●スリッピングライト、レフト（⇩ or ⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ、各種技から⇩ or ⇧）：硬化時間が変更。硬化カウンターが設定された
●ハンティングミドルキック（スリッピングライト中Ⓚ）：酔い覚まし削除
●スウェーバック（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）：硬化カウンターが設定された
●フェイスファング（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）：受け身が簡単になった
●ボディーニークラッシュ（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）：ダメージが50（40＋10）→40（30＋10）に変更された
●パップソークカウ（右側面投げ）：投げた側の硬化時間が長くなった
●チェンジ（⇧Ⓟ＋Ⓖ）：技後の展開が遅くなった
●エルボースラッシュ（首相撲中Ⓟ）：壁ヒットが設定された
●レフトスルー、ライトスルー、バックスルー（首相撲中⇩ or ⇧ or ⇦）：硬化差が変更され、より有利になった
●ヘルダイブ（敵ダウン中⇧Ⓟ）：敵が背後のときに出なくなった

EVO事典 ダッキングニーアッパーがしゃがみ状態の相手に当たるとよろけるようになったため、ボディーニークラッシュからの選択肢として使えるようになった。ただし、キャラによっては技を重ねられないことに注意しよう。なお、このよろけはミドルよろけなのでよろけ時間が長く、よろけさせた後のジャブ～スピンキックが非常にヒットしやすい。



Goh Hinogami

日守 剛（ひのがみ ごう）

Text：アストロ

バージョン変更による劇的な変化は無いものの、要所を押さえておけば必ず戦術面で役立てられる。Ver.Bによる変化を、いち早くチェックしよう。

どれもパワーアップ？

Ver.Bになったことによる変化は、戦術が大幅に変わるとまではいかないものの、どれも重要なものばかり。早速それらの解説をしていこう。

一つめは、中間距離での主力となっていた胸尖蹴り（⇨⇨Ⓚ）。さばき性能は今まで通りだが、カウンターヒットで腹崩れを誘発（硬化カウンターではダメ）するように変更された。そのため、中間距離でのダメージ源&ダメージ効率が大幅にUP。カウンターヒット後は、しゃがみⓅ→相妻踏み（⇩Ⓚ）のコンボを決めていこう。

次に下段攻撃の大蛇咀（⇩⇨Ⓚ+Ⓖ）だが、相手の上段攻撃をスカしながら攻撃することが可能に。ノーマルヒットではダウンを奪えないものの（ノーマルヒットは不利・中）、硬化カウンターorカウンターヒットでダウンを奪うことができる。近距離での下段攻撃として、若干使いやすくなったといえるだろう。

相手の中段Ⓟ・中段肘系をさばく護法・百合折り（⇦Ⓟ+Ⓚ）は、大きな変更を受けた技の一つ。前バージョンではしゃがみ状態から出すことができなかったが、今回はしゃがみ状態からでも出せるようになった。また、技自体の性能も向上し、さばき時間が延長された。さらにヒット後の硬化差もノーマルヒットで有利（中）、カウンターヒットすれば下Ⓟで相手のヒザ系を止められるほど有利になったため、攻めが継続できるのがうれしい。ただし、ガード後は投げによる反撃が確定してしまうので、乱用は控えたいところだ。

さばき技の変更といえば、相手のⓅ系をさばく組手払い（Ⓟ+Ⓚ）も、さばける時間が延長されたぞ。



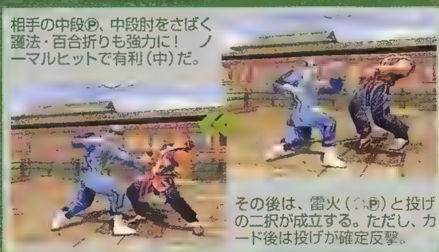
技自体にリーチがある胸尖蹴りは、中間距離で重宝する技。カウンターヒットで……、

腹崩れを誘発するようになった。直接ダメージに結び付くようになり、大幅強化！



下段攻撃の大蛇咀も変更され、相手の上段攻撃をスカしながら攻撃できるようになった。

硬化カウンター以上でダウンを奪えるため、近距離での利用価値も大幅にアップ。



相手の中段Ⓟ、中段肘をさばく護法・百合折りも強力に！ ノーマルヒットで有利（中）だ。

その後は、雷火（[illegible]Ⓟ）と投げの二択が成立する。ただし、ガード後は投げが確定反撃。

主力技にも影響

さすがにすべての技が強化！ とはいかない。主力となる技の注意すべき変更点を、ここで解説しよう。

まず、ヒット後に無条件で尻もちを誘発できる牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）は、ガード後の展開が遅くなり、相手が反撃しやすくなった。ただし、「ガード後の硬化差自体は変更されていない」。防御テクニックを駆使して切り抜けたい。ちなみに、ガード後の状況は、相手の投げが確定反撃に。

同様に、月影（⇨Ⓚ）もガード時の展開が遅くなり、相手の反撃が楽になったことが挙げられる。もちろん、ガード後の硬化差は変更されておらず、牛鬼突と同様に反撃として相手の投げ技が確定するので、こちらもしっかり防御的行動を使いこなすことが必要だ。



硬化差は変わらないが、ガード後の展開が遅くなったため反撃を受けやすくなった。

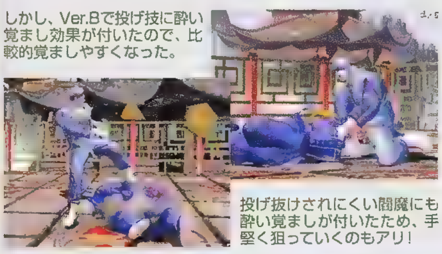
アゴやられを誘発する月影も同様。そのため、防御テクニックを磨くことが大事。

酔い覚まし技も追加！

Ver.Aでは酔い覚まし技が打撃技しか無かったため、対シュン戦では、飲酒されてしまうと酔いを覚ますことが困難だった。Ver.Bになって、投げ技にも酔い覚まし効果が付いたため、比較的シュン戦が楽になったといえる。中でも、主力となる投げの太刀取～止（⇩⇦⇧⇨ or ⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ）は、何と飲酒2杯分も覚ますことが可能。このほか、投げ抜けされにくい閻魔（⇦Ⓟ+Ⓖ）にも、酔い覚まし効果が追加された。



今までは酔い覚まし技が打撃しか無く、なかなか酔いを覚ませなかった。



しかし、Ver.Bで投げ技に酔い覚まし効果が付いたので、比較的覚ましやすくなった。

投げ抜けされにくい閻魔にも酔い覚ましが付いたため、手堅く狙っていくのもアリ！

バージョンB 変更点リスト

- ●月影（⇨Ⓚ）：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった。背後カウンター時にダウンするようになった
- ●胸尖蹴り（⇨⇨Ⓚ）：カウンター時のやられが腹崩れに変更された。ダメージが24→22に
- ●組手払い（Ⓟ+Ⓚ）：さばき受け付け時間が延長
- ●護法・百合折り（⇦Ⓟ+Ⓚ）：ヒット or カウンターヒット時の硬直差が有利（中）に変更。さばき受け付け時間が延長。しゃがみ状態からも出せるように
- ●牛鬼突（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった。ダメージが30→27に
- ●霞雲（[illegible]Ⓚ+Ⓖ[illegible]Ⓟ+Ⓖ）：ガード時の投げシフトへの受け付け時間が延長された
- ●大蛇咀（⇩⇨Ⓚ+Ⓖ）：上段スカし性能が追加された
- ●送り足払い（つかみ中に⇩Ⓟ+Ⓖ）：ダメージが15→20に
- ●足払い（つかみ中⇧Ⓟ+Ⓖ）：ダメージが15→20に
- ●巻き込み（Ⓟ+Ⓖ）：展開が早くなった
- ●太刀取～止（⇧⇦⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ）：酔い覚まし2杯が設定された
- ●閻魔（⇦Ⓟ+Ⓖ）：酔い覚まし1杯が設定された
- ●奈落落とし（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）：酔い覚まし1杯が設定された

胸尖蹴り補足：胸尖蹴りで相手の攻撃をさばいた後は、有利（中）となっているのだが、なぜか最速で投げを入れても投げられない現象が起きる。よって、胸尖蹴りでさばいた後は、中段と下段で揺さぶりをかけるようにしたい。一応、若干タイミングを遅らせて投げを狙えば決めることができるのだが、相手もその分動けてしまうため、実質二択は成立しないのだ。

結城 晶（ゆうき あきら）





Text：ちゃ[illegible]

破壊力は落ちたものの、技性能はほぼ据え置き。読み合いの回数が少し増えた、程度に考えておけばいいだろう。

変更点総括

[illegible]たことが、アキラにとって最大の変更点。爆炮を筆頭に、馬歩衝靠、斬手（Ⓚ＋Ⓖ）、猛虎硬爬山（[illegible]）、連環腿[illegible]白虎双掌打（ダメージ一律に）[illegible]その対策だ。また、上歩川掌[illegible]コンボで使用した際に[illegible]のダメージ補正がかかるようになった。[illegible]コンボの材料として使う技だけに、Ver.Aに比べるとコンボ全体のダメージはかなり落ちていることになる。一方、投げ技では倒身搜腿のダメージ[illegible]

[illegible]（Ⓚ＋Ⓖ）Ⓟ）や連環腿の総ダメージが減少したこともあって、この技の価値は一気に上昇し[illegible]

[illegible]んど変更されていない。これまでと同じ感覚で闘っていけるのは、うれしい限りだ。

コンボの修正点

[illegible]ではなくコンボ。爆炮をはじめとするコンボ始動技の性質こそ変わっていないが、修羅覇王靠華山のダメージが増えた[illegible]

①は、アオイとパイに対して使いたいコンボ。ノーマル[illegible]

[illegible]（ダメージは同じ）ので必要[illegible]

[illegible]メージが期待できる。

[illegible]して入る。これも、これまでの安定コンボ、鶴子裁肩より中量級までのキャラに入るし[illegible]なったこともポイントだ。

③は、羅歩頂肘カウンターヒットからの最大ダメージコ[illegible]ると不利になり、ときには確[illegible]オマケ程度に考えておこう。

[illegible]ヒットからのもの。ほんのわ[illegible]

[illegible]ボは、対アオイ、パイカウンターヒット、足位置平行時の[illegible]白虎双掌打ぐらい。ほかは、[illegible]


爆炮からのコンボか、最も威力がタウンした点。提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ Ⓖ離す）の価値アップ!?

白虎双掌打は、距離によるダメージアップ無し。コンボで使う分には変わらない。

開胯からの右端脚に注目！

Ver.B最大の注目点は、[illegible]右端脚の変更で開胯→右端脚が確定になったこと。相手に[illegible]ンボより大ダメージになる。足位置ハの字なら、レイ・[illegible]るほか（パイは平行もOK）、平行時は軽量級とゴウ、ブラッド、レイ・フェイに⑥。カゲ、ラウに⑦が入る。そのほかの[illegible]

なお、上歩川掌ヒット後[illegible]対重量級用のしゃがみⓅ・白虎双掌打が決めやすくなった。[illegible]連環腿の威力が減ったので[illegible]これを[illegible]


相手キャラや足位置によって、上歩川掌からのコンボと使い分けていこう。


開胯でガードを崩した後、相手が最速で回復しても先行入力の右端脚が決まる。

アキラ 連続技

①爆炮（⇧⇧Ⓟ）→冲捶（➡Ⓟ）→馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）→修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）



②馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）→修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

③羅歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）→馬歩頂肘～虚歩（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇩ or ⇧）→鉄山靠（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）

④搜下崩捶（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

⑤開胯（⇨Ⓟ＋Ⓖ）→右端脚（⇨⇨Ⓚ）→冲捶（➡Ⓟ）→馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）

⑥開胯（⇨Ⓟ＋Ⓖ）→右端脚（⇨⇨Ⓚ）→立ちⓅ→レバー前入れⓅ→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）

⑦開胯（⇨Ⓟ＋Ⓖ）→右端脚（⇨⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）

バージョンB 変更点リスト

- ●上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）：空中コンボに使用すると、ダメージに0.8倍の補正がかかるように
- ●白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）：ガード時の両者硬化が伸び、反撃されやすくなった。ダメージが30固定に
- ●猛虎硬爬山（⬇⇦⇨Ⓟ）：ダメージが25～35→22～30に減少
- ●揚炮（⇧⇧Ⓟ）：ダメージが35→30に減少。浮きの高さが調整された
- ●連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）：ダメージが25→22に減少
- ●馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）：ダメージが30→28に減少。空中コンボに使用すると、ダメージに0.8倍の補正がかかる。浮きがわずかに高く
- ●斬手（Ⓚ＋Ⓖ）：ダメージが20→18に減少
- ●修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）：空中コンボに使用したときのダメージ補正が0.5倍→0.6倍に変更
- ●開胯（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）：空振り時のスキが大きくなった
- ●崩撃手（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）：酔い覚まし1杯を設定
- ●鉄山靠（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）：発生が早くなった
- ●倒身搜腿（Ⓟ＋Ⓖ）：ダメージが40→35に減少
- ●獅子抱月（⇨Ⓟ＋Ⓖ）：投げ抜けした側の足位置が入れ替わるのを修正
- ●順身翻胯（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）：空振り時のスキが大きくなった
- ●崩し猛虎靠爬山（各種崩し後、⇩⇨Ⓟ）しゃがみガード時有利（中）→有利（大）に
- ●崩し右端脚（各種崩し後、⇨⇨Ⓚ）：発生が早くなった

EVO事典　開胯からのコンボについて：⑥のコンボは、1発目の立ちⓅを前入れ無しで、2発目を前入れで出すのがベスト。また、対アオイ、足位置平行のときには、開胯→右端脚→立ちⓅ（レバーは前入れにしない方がベター）→馬歩衝靠→提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ Ⓖ離す）が決まることもある。しかし難度が高いことに加え、非常に不安定。実戦では使わない方がいいかも。

バージョンB 変更点解説

ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant





戦術はそのままでOK。コンボの威力のみが、少し低下している。最大ダメージコンボが変わったポイントに注目だ。

コンボにひと工夫

主力技の変更点は、ダメージの減少のみとなるジャッキー。戦術を切り替える必要は特に無く、これまで通りの感覚で闘っていけるだろう。

ダメージの変化で最も影響が大きいのは、コンボに多用していたサマーソルトキックのダメージが低下したこと。また、コンボ始動技と材料の両方に使っていたハイアングルアッパーキックも、わずかながら威力がダウンしている。

そこで工夫したいのがビートアンドバックナックルダブル(Ⓟ+ⓀⓅ)からのコンボ。ヒット時の足位置がハの字になるときは、これまでと同じくしゃがみⓅ→サマーソルトキック、または直接サマーソルトキックしか無いが、平行の場合はサマーソルトキックを使わないコンボに切り替えたい。

最も注目したいのはビートアンドバックナックル～ミドルバックナックルロースピン。ラウまでのキャラに決められる最大ダメージコンボだ。受け身攻めもしやすいので、足位置を確認してしっかり決められるようになろう。

ジャッキー以降はレバー前入れⓅ→サマーソルトキックが相変わらず最大ダメージになるが、例によってやや不安定な印象を受ける。受け身攻めも考慮し、レバー前入れⓅからのダブルパンチグローインキックを使ってもいいだろう。直接サマーソルトキックコンボよりは、わずかにダメージが高い。

また、対ジェフリー、ノーマルヒット時は、スタンディングニーキックコンボがオススメ。まれに当たらないサマーソルトキックより安定性があり、ダメージもわずかに高い。



浮かせた後の足位置が平行になるときは、専用のコンボを使って大ダメージを与えよう。

ミドルバックナックルロースピンは、ダメージ、汎用性の両面に優れた追い打ちだ。

ハイアングルアッパーキックからのコンボ

ジャッキーの持つ打撃技の中で、最も大きなダメージを与えられるハイアングルアッパーキック。今回はここからのコンボを特集しよう。

Ver.Bで変化したポイントは、コンボ内容ではなくダメージ順。起き攻めのしやすさも考慮すると、サマーソルトキックを使わないコンボの重要度がかなり上がった。

例えば、対軽量級カウンターヒット時なら、浮かせた後の足位置がハの字でも②が入る。ダメージも①とわずかしか変わらないので、こちらを主力にしてもいいだろう。また、対アオイ、パイ、サラへのノーマルヒット時の①は、距離が離れていると入らない。これは⑨にもいえることだ。

なお、③が入るケースでは②も狙える。受け身で回避されるが、タイミングが難しく実戦では高確率で決まるぞ。



レバー前入れⓅ→ヘッドフックキック。ハイアングルアッパーキックより高威力。



浮かせた後の足位置を判断。対重量級、ノーマルヒットで足位置平行なら……、

ハイアングルアッパーキック始動のコンボリスト(カッコ内はダメージ値)

コンボ	ダメージ
①ミドルスマッシュバックナックル(⇨ⓅⓅ)→サマーソルトキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)	[47]
②レバー前入れⓅ→コンボナックルロー(ⓀⓅ⇩Ⓚ)	[46]
③レバー前入れⓅ→ダブルスピニングキック(ⓀⓀ)	[41]
④レバー前入れⓅ→ミドルバックナックルロースピン(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)	[40]
⑤スウェーフック～ジャブストレート(⇦Ⓟ+ⓀⓅ)→サマーソルトキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)	[39]
⑥レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→サマーソルトキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)	[36]
⑦レバー前入れⓅ→ミドルスマッシュソード(⇨ⓅⓀ)	[36]
⑧レバー前入れⓅ→ヘッドフックキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)	[33]
⑨レバー前入れⓅ→サマーソルトキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)	[32]

		アオイ	パイ	サラ	ベネッサ	ゴウ	ブラッド	レイ	カゲ	シュン	リオン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
カウンター	平	②	②	②	②	③	③	③	③	③	④	④	④	④	⑦	⑦
	八	①	①	①	①	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤
ノーマル	平	④	④	③	③	④	④	④	④	④	④	④	④	⑦	⑧	⑧
	八	①	①	①	③	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑥	⑤	⑥	⑨	⑨

※表内の丸数字は上のコンボリストの丸数字に対応。項目の「平」「八」は始動技ヒット後の足位置を表す。「平」は足位置平行時、「八」は足位置八の字時。コンボのダメージ値は始動技のダメージを抜いたもの(すべて編集部調べ)

バージョンB 変更点リスト

- ●フラッシュピストンパンチ(ⓅⓅⓅ):3発目の強制ガードが無くなった
- ●ダブルパンチグローインキック(ⓅⓅⓀ):空中判定が削除された
- ●ダブルパンチミドルスマッシュ(ⓅⓅ⇨Ⓟ):ガード時の両者硬化が延びた。ノーマルヒット時不利(大)→不利(中)、カウンターヒット時有利(中)→有利(大)に変化
- ●コンボスマッシュバックナックルスピン(ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ):ガード時ミドルキック確定→投げ確定、ノーマルヒット時肘確定→不利(中)、カウンターヒット時不利(大)→有利(中)に変化
- ●ミドルスマッシュ(⇨Ⓟ):ガード時の両者硬化が延びた
- ●ミドルバックナックルスピン(⇨ⓅⓅⓀ):ガード時ミドルキック確定→投げ確定、ノーマルヒット時肘確定→不利(中)、カウンターヒット時不利(大)→有利(中)に変化
- ●ハイアングルアッパーキック(⇨⇨Ⓚ):ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった。ダメージが30→28に減少。浮きの高さ調整
- ●サマーソルトキック(⇩Ⓚ or ⇩Ⓚ+Ⓖ):ダメージが38→32に減少
- ●スピンヒールソード(⇨Ⓚ+Ⓖ):相手のダウン硬化が延長された
- ●ビルジー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ):ガード時不利(小)→不利(大)に。ヒット時の展開が遅くなり、ヒット確認がやりやすくなった
- ●ライトニングロー(⇧Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ):技後の状態がしゃがみになった

スピンヒールソード(⇨Ⓚ+Ⓖ)からの超難度コンボ:対アオイ、スピンヒールソードヒット後の足位置がハの字のときには、立ちⓅ→スピニングバックナックル(⇦Ⓟ)→ハイアングルアッパーキックというコンボが狙える。立ちⓅはレバー前入れ無し、一瞬遅らせて当てるのがコツだ。先行入力のしゃがみダッシュ入力で、1フレーム遅らせるとちょうどいい感じ。

サラ・ブライアント

Sarah Bryant



パンチサイドキック(Ⓟ⇩Ⓚ)など、主力技全般に微妙な弱体化が見られるサラ。数少ない強化ポイントに活路を見い出せ!

Text: HL

バージョン変更による強化要素

まず挙げられるのが、ストームコンビネーション(⇦Ⓟ+ⓀⓅⓀ)が硬化カウンターでフルヒットするようになり、重量級立ちⓅ程度のスキに対しての反撃能力が高まったこと。ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)のダメージが落ちたことから、肘程度のスキにもコレを決めていくといい。

この技を使うに当たって問題となるのが、ヒット後の不利(中)という状態。このとき軸としたい行動は立ち[illegible](⬅Ⓟ)だ。この技を出すことで肘と投げとの二択を回避することができ(肘に対してはカウンターヒット)、さらに踏み込まない立ちⓅなので相手のしゃがみⓅもかわすことができる。相手がしゃがみⓅを出した場合、パンチサイドキック(⬅Ⓟ⇩Ⓚ)を最速で出せばしゃがみⓅのスキにヒットさせることができるので、しゃがみⓅを読んだらパンチサイドキックを出し切ってもいいだろう。

また、フェザースケアクロウ(⇧Ⓚ)の強化も見逃せない。よろけがミドルよろけになったため、よろけを誘発した際にはセットアップコンビネーション(⇧ⓅⓀ)が確定。格段に使いやすくなった。

有効な使いどころとしては、下段のかわし能力を利用して、相手の下段起き上がり攻撃に重ねていくというものがある。ラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)よりタイミングが計りやすく、ダメージも高いため、こちらを使うといい。

弱体化要素は?

ライトハイキック(フラミンゴ中Ⓚ)の空振り時の硬化が長くなったことにより、しゃがみや避けでかわされたときにかなり反撃を受けやすくなった。このフォローとしてラウンドトリップキック(フラミンゴ中ⓀⓀ)で的を絞らせない動きが必要になる。

コンボ始動技の「浮きの高さの調整」は、ラウンドキックのノーマルヒットやドラゴンスマッシュキャノン(⇧⇧Ⓚ)のしゃがみガード時へのヒットなど、浮きが低いときのものがほとんど。相手が高く浮いたときに今まで決めてきたコンボは、ほぼそのまま流用できるので、あまり心配する必要は無い。



反撃能力、ダメージ共に申し分無いが、ヒットしても不利なため、対応力が問われる



よろけ時間が長くなり、追い打ち可能に。しゃがみ状態にもヒットしやすくなった。



この技をかわされたら、バックロールエスケープでも対応できないときが……。

サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)からのコンボ

この始動技からのコンボ[illegible]紹介する(左表参照)。重量級がウルフまでヴァルキリー[illegible]これらのコンボは、ヒット[illegible]ンド[illegible]Ⓚ+ⒼⓀで浮[illegible]したときの距離や軸ズレで決[illegible]狙えるものの、確実[illegible]まらないこともあるので注意。[illegible]く毎回決めるのは困難。そこで、最速入力で決まる[illegible]在の最大ダメージのコンボを[illegible]始動技をガード後の反撃として使っていく分には、比較的安定するぞ

サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)連続ヒットからの最速入力コンボ

相手	平行	ハの字
アオイ	[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ→[illegible]Ⓚ	⬅Ⓟ→[illegible]Ⓚ→ⓅⓅⓀ
バイ	[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ→[illegible]Ⓚ	⬅Ⓟ→[illegible]Ⓚ→ⓅⓅⓀ
サラ	[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ→[illegible]Ⓚ	⬅Ⓟ→[illegible]ⓀⓀ
ベネッサ	[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ→[illegible]Ⓚ	⬅Ⓟ→[illegible]ⓀⓀ
ゴウ	近[illegible]ⓅⓀ→[illegible]Ⓚ ※[illegible]Ⓟ→[illegible]ⓀⓀ	⬅Ⓟ→[illegible]ⓀⓀ
ブラッド	[illegible]Ⓟ→[illegible]ⓀⓀ	⬅Ⓟ→[illegible]ⓀⓀ
レイ・フェイ	近[illegible]Ⓟ→[illegible]ⓀⓀ [illegible]Ⓟ→敵背後Ⓚ	近[illegible]Ⓚ→[illegible]Ⓚ ※[illegible]Ⓟ→[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ
カゲ	⇩Ⓟ→⇩ⓀⓀ	近⬅Ⓟ→⇦Ⓚ→⇧Ⓚ ※⇩Ⓟ→⇧Ⓚ+ⒼⓀ

相手	平行	ハの字
シュン	近[illegible]Ⓟ→敵背後Ⓚ ※[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ	⇩Ⓟ→⇧Ⓚ+ⒼⓀ
リオン	近[illegible]Ⓟ→敵背後Ⓚ [illegible]Ⓚ+ⒼⓀ	近[illegible]Ⓚ→Ⓟ[illegible]Ⓚ [illegible]Ⓚ
ラウ	近[illegible]Ⓟ→敵背後Ⓚ [illegible]Ⓚ+ⒼⓀ	近[illegible]Ⓚ→Ⓟ[illegible]Ⓚ [illegible]Ⓚ
ジャッキー	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ	近⇦Ⓚ→Ⓟ⇩Ⓚ ※⇩Ⓟ→⇩Ⓚ+Ⓖ
アキラ	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ	近[illegible]Ⓚ→Ⓟ[illegible]Ⓚ ※⇩Ⓟ→⇩Ⓚ+Ⓖ
ウルフ	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ	⇩ⓀⓀ
ジェフリー	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ	⇩ⓀⓀ

近……密着限定のコンボ
※……ダメージは落ちるが、距離に関係無く安定して決まるコンボ

バージョンB 変更点リスト

- ●**フラッシュピストンパンチA、B、C(ⓅⓅⓅor[illegible]Ⓟor[illegible]Ⓟ)**:強制ガードが無くなった
- ●**パンチサイドキック(Ⓟ⇩Ⓚ)**:よろけの性質がミドルキックよろけから肘よろけに変更された
- ●**ライジングエルボー([illegible]Ⓟ)**:ガード時が不利(大)になった
- ●**エルボーサイドチョップ([illegible]ⓅⓅ)**:ディレイ幅が短くなった。空振り時のスキが変更。ヒット時不利(小)になった
- ●**ダブルジョイントバット([illegible]ⓅⓀ)**:ガード時のスキがヒザ以上になった。ダメージが25→20に変更。浮きが調整された
- ●**スナップサイドチョップ([illegible]Ⓟ)**:酔い覚ましが2杯→1杯に変更
- ●**バーティカルフックキック(Ⓚ、➡Ⓚ)**:ダメージを21に統一
- ●**サマーソルトキック([illegible]Ⓚ)**:ガード時のスキが硬化カウンター扱いに変更された。ダメージが38→32に変更
- ●**ミラージュキック([illegible]ⓀⓀ)**:やられが修正された
- ●**ドラゴンスマッシュキャノン([illegible]Ⓚ)**:ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすく。ダメージが30→28に変更。浮きが調整
- ●**フェザースケアクロウ([illegible]Ⓚ)**:当たりやすくなった。よろけの性質が肘よろけからミドルキックよろけに変更された
- ●**ハイドサイドキック(Ⓟ+Ⓚ)**:さばき開始時間が1フレーム早くなった
- ●**ウィンドナックル(⇨ⓅⓅ+ⓀⓅ)**:ガード時不利(大)、ヒット時不利(大)、カウンターヒット時不利(中)になった
- ●**ストームコンビネーション([illegible]Ⓟ+ⓀⓅⓀ)**:ガード時不利(中)、ヒット時不利(中)、カウンターヒット時有利(中)になった。1発目カウンター or 硬化カウンターで3発連続ヒットするように
- ●**スピニングスケアクロウ(Ⓚ+Ⓖ)**:攻撃発生が遅くなった。ガード時の硬化差がわずかに短くなった
- ●**クレセントヒール(⇦Ⓚ+Ⓖ)**:ダメージが20→25に変更
- ●**レッグスライサー([illegible]Ⓚ+Ⓖ)**:ダメージが20→18に変更。ヒット時の硬化差が変更された
- ●**ラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)**:ダメージが25→20に変更。浮きが調整
- ●**バックロールエスケープ(フラミンゴ中⇦)**:無敵時間修正(※相手の攻撃を避けるとモーション中は無敵が持続していたが、今回から、無敵時間は一定。終わり際には必ずスキが生じるようになった)
- ●**カットインチョップ(フラミンゴ中[illegible]Ⓟ)**:酔い覚まし2杯→1杯に
- ●**ライトハイキック(フラミンゴ中Ⓚ)**:空振り時のスキが大きくなった

EVO事典

パンチサイドキック(Ⓟ⇩Ⓚ)の変更:この技の2段目をしゃがみ状態にヒットさせた場合の回復が楽になり、パンチハイキック(ⓅⓀ)の連続ヒットがほとんど見込めなくなった。この変更を踏まえ、よろけを誘発したときは通常の二択を狙っていくようにしよう。



バージョンB変更点解説

ラウ・チェン Lau Chan

細かい変更はあるものの、戦法の根幹部分は健在。変更点をいち早くチェックし、押しの強さに磨きをかけて、相手を圧倒しよう！

Text

主要変更点をチェック

押しの強さ、という部分のインパクトが強いラウだが、バージョン変更により連係の軸となる雷撃掌（ⓅⓅⓅ）の強制ガードが無くなり、2発目と3発目の間に相手の攻撃（しゃがみⓅなど）で割り込まれるように変更された。

この変更に伴い、連環掌（⇧ⓅⓅⓅ）や斜上冲捶（⇘Ⓟ）からの雷撃掌系が、すべて強制ガードではなくなってしまった。VerＢでは、安易にⓅⓅⓅ系の技で押せなくなったことを覚えておこう。

ただし、斜上冲捶からの連係であれば、割り込む相手に対して背旋連掌（Ⓟ⇦Ⓟ）に派生させて割り込みを阻止することができ、ヒットすればそのまま背向けの状態から座架旋踵（敵背後Ⓚ）と背後斜下掌（敵背後⇩Ⓟ）でガードを揺さぶることが可能となる。相手の割り込みを読まなくても、斜上冲捶からの背旋連掌をワンセットで連係させるのも有効な手と言えるだろう。

次に、こちらも使用頻度の高い肘撃（⇨Ⓟ）と、そこから鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）について。ディレイ幅の受け付け時間が延びたため、肘撃後に割り込もうとする相手に対してカウンターヒットを狙いやすくなった。

また、カウンターヒット時の硬化差も有利（中）に変更され、次の行動を選択することができるようになった。攻撃面にも大きく影響する技といえるだろう。ここから追加入力の虎形（⇨ⓅⓅ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）に派生する際の、攻撃発生速度にも変更が加えられたため、虎形からの連係がスムーズに行なえる。鳳凰槍掌をディレイで出す際には、常にカウンターヒットを意識しながら虎形を絡めた攻めを組み立てるのも一つの手だ。



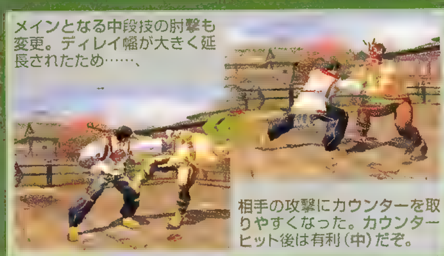
多少強引に出してもリスクが低かった雷撃掌だが、強制ガードが無くなって……、

しゃがみⓅなどで割り込まれるようになった。以前ほど気軽には使えないことに注意。



斜上冲捶からの雷撃掌は、さらに割り込みやすい。だが、相手の割り込みを予測して……、

斜上からの背旋連掌に連係させれば、しゃがみⓅなどの割り込みに勝てるのだ。



メインとなる中段技の肘撃も変更。ディレイ幅が大きく延長されたため……、

相手の攻撃にカウンターを取りやすくなった。カウンターヒット後は有利（中）だぞ。

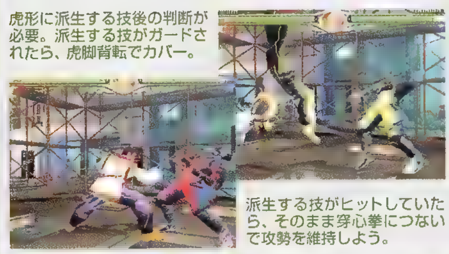
「虎形」の実用度がUP！

特定の技から派生できる虎形。意外と使いにくい感のある技だったが、VerＢで実用度が大幅にアップ。

虎形にシフトする技がガードされたと想定した場合、その後の選択肢は、ある程度虎脚背転（虎形中Ⓚ）で、相手の反撃に対して割り込みを阻止することに絞られる。ガード後のリスクは高いが、相手に虎脚背転を意識させれば、裏の選択肢としてほかの技が活きてくる。

次に虎形からの連係始動技の穿心拳（虎形中Ⓟ）は、しゃがみヒットでよろけを誘発するようになった。また、ノーマルヒットでも有利（中）なので、虎形を解除してからも攻めを継続することが可能となる。

まずは、虎形から虎脚背転と穿心拳で連係を構築していくことを基本にしよう。



虎形に派生する技後の判断が必要。派生する技がガードされたら、虎脚背転でカバー。

派生する技がヒットしていたら、そのまま穿心拳につないで攻勢を維持しよう。

受け身攻めを再考察

ラウは全回転系の技を多く持つため、相手の受け身後の避けを制限しやすく、強気に攻め込める。

中でも、半回転（背中側避け）ながら持続が長くヒット後有利になる双虎旋爪（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、受け身攻めに重宝する。ガード時も大きな反撃は受けず（密着でしゃがみⓅが確定）背向け状態。ヒット時は背向けから攻めを維持できる。受け身後に反撃を試みる相手に対して使うといいだろう。

逆に、受け身後に避ける相手には燕旋蹴（⇩Ⓚ＋Ⓖ）や旋風牙（Ⓚ＋Ⓖ）などの全回転技を使おう。特に上段攻撃の旋風牙は、虎形に派生できる上に特殊上段なので、技の持続中なら相手の下段攻撃もつぶせるのだ。ヒット後は虎形から攻めを継続できるのも魅力だ。



半回転ながら高性能な双虎旋爪は、ヒットすれば背後からの攻めが可能となる。

避けに対しては、上段の旋風牙も有効。虎形を使った攻めに移行できるので強力だ。

バージョンB 変更点リスト

●雷撃掌（ⓅⓅⓅ）：ヒット時、ガード時の展開が遅くなり、硬化差が統一された。強制ガードが無くなった
●鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）：ディレイ幅がアップし、カウンターヒット時の効果差が有利（中）に変更された。虎形移行時の硬化差が変更された
●虎爪掌（⇦Ⓟ）：硬化差が不利（中）に
●虎燕双翼手（⇦ⓅⓅ）：攻撃発生が修正された
●虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）：酔い覚ましが2杯→1杯に
●連環掌（⇧ⓅⓅⓅ）：ヒット時、ガード時の展開が遅くなり、硬化差が統一された。強制ガードが無くなった
●連掌旋風腿（⇧ⓅⓅⓀ）：ヒット時の硬化差が不利（中）に変更された
●地掃腿（⇦⇩Ⓚ）：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●穿脚冲掌（⇧ⓀⓅ）：虎形移行時の硬化差が不利（大）に変更された
●旋風牙（Ⓚ＋Ⓖ）：ダメージが30→25に変更された
●燕旋蹴（⇩Ⓚ＋Ⓖ）：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった。ダメージが一律20に
●向側避虎燕掌（⇩ or ⇧方向避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）：ヒット時、ガード時の硬化差が有利（中）に変更された（⇩方向、⇧方向とも）
●穿心拳（虎形中Ⓟ）：しゃがみヒットよろけ、ガードハーフが設定された。ヒット時の硬化差が有利（中）に
●烈火虎尖脚（⇧Ⓚ）：中段キック当て身、いなしが可能になった
●虎脚背転（敵が背後⇩Ⓚ）：浮きが低くなった

虎形補足：虎形に派生する技は、その後のヒット確認も重要となるのだが、ヒット時に虎形に派生した場合は相手の避けも考慮しなくてはならない。もし相手が避けると読んだら、虎爪撃掌（虎形中Ⓟ＋Ⓚ）を遅めに出してみるのも面白いぞ。このような場面ではヒット率も高いので、事前に足位置も確認しておこう。

パイ・チェン

Pai Chan

Text：かっちん

ダメージは減少傾向にあるが、パイに限ったことではない。弱くなった部分も、リターンとのバランスが取られた形と言えそうだ。





変更された技の補足

●**雷撃掌（ⓅⓅⓅ）**：強制ガードが無くなり、2発目と3発目の間でしゃがめるようになった。ただ、展開は相変わらず早いので、パイを相手にする側は、あらかじめ割り込むための心構えが必要だろう。

●**裏圏捶（⇧Ⓟ）**：投げが確定反撃となる技であったが、わずかに硬化が延び、ずば抜けて早い攻撃発生を持つベネッサのカットアッパー及び[illegible]ットインアッパー（以下Sクラス）でなら、打撃での反撃も受けるようになった。ヒット時の効果は変わらず、空中コンボへと移行できる。

●**燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）**：裏圏捶同様、投げの確定反撃に加え、Sクラスの攻撃発生を持つ打撃技で反撃を受けるようになっている。ノーマルヒット後の状態は有利（中）と、変化は無し。

●**燕青槍拳（⇨⇦ⓅⓅ）**：初段の上歩掃沖掌（⇨⇦Ⓟ）で、中段キック系がさばけなくなっていることに注意。さばける技は中段パンチ系攻撃ということになる。なお、ガードされたときの硬化時間がやや増えて、Sクラスの技での反撃を受けるようになっている。投げ技が確定反撃となるのは変わらず。

●**燕青旋風脚（Ⓚ+Ⓖ）**：相手のしゃがみⓅなどをつぶせる特殊上段攻撃に変更された。パイはこの効果を持つ技を一つ持っていたので、Ver.Bでは積極的に活用したいところだ。なお、ガードされたときの硬化差は不利（大）。ヒットしたときの硬化差は有利（大）となっている。

●**前掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）**：足の先端を当てるとダメージが高くなる、ということが無くなり、常に一定のダメージ量になった。ガードされた場合は、相変わらずヒザクラスの技で反撃を受ける。

●**前蹴後転脚（敵背後　先行入力⇩Ⓚ）**：ガードされても有利という性能に変化は無いが、ヒットしたときの浮きの高さが低くなっている。とはいうものの、ノーマルヒットでも問題無く背身崩捶～連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）を決めることが可能だ。



ガード後は避け投げ抜けを基本とし、相手によって打撃投げ抜けや逆二択を迫ろう。



ガード後に対処されやすくなった模様。ノーマルヒット後の状態は以前と同じ。



キック系の攻撃をさばけなくなり、以前のように気軽に使うのは難しくなっている。

ガードされた後は、打撃技での反撃を受けるようになった。ただし、軽量級Ⓟすら入らない。

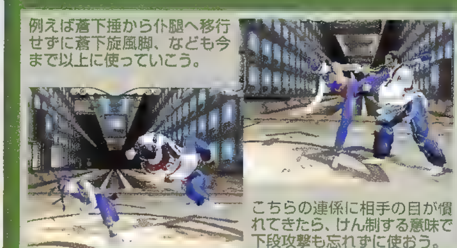
仆腿～下段攻撃に変化

仆腿～前掃腿（仆腿中Ⓚ）と仆腿～後掃腿（仆腿中Ⓚ+Ⓖ）の二つは大きな変化がある。どちらもガード後の反撃は下段投げのみ、打撃での反撃は不可能だったが、膝クラスの反撃を確定でくらうようになった。

厳密には、仆腿～前掃腿の方が技の硬直は大きいが、どちらもヒザクラスが入るほどではないので、ダメは同等と考えていいだろう。

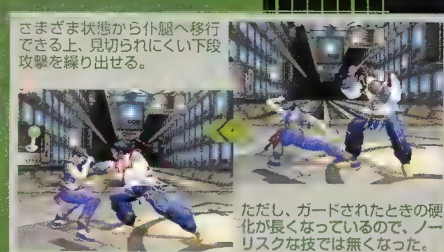
仆腿からの技ということで、蒼下捶～仆腿（⇦Ⓟ⇩）からの流れが多くなるわけだが、仆腿に移行せず蒼下旋風脚（⇦ⓅⓀ）との割合をうまく調整していこう（溜め含む）。

相手が手を出してくるようなら蒼下旋風脚を中心に据えて、ガードで様子を見てくるようなら蒼下旋風脚最大ためなどを。仆腿～下段攻撃は、相手のガードを揺さぶるために。警戒されにくいので、全く使わないのはもったいない。



例えば蒼下捶から仆腿へ移行せずに蒼下旋風脚、なども今まで以上に使っていこう。

こちらの連係に相手の目が慣れてきたら、けん制する意味で下段攻撃も忘れずに使おう。

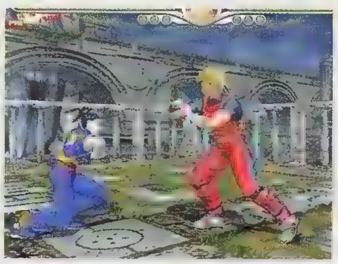


さまざま状態から仆腿へ移行できる上、見切られにくい下段攻撃を繰り出せる。

ただし、ガードされたときの硬化が長くなっているので、ノーリスクな技では無くなった。

裏圏捶、燕青虎双破のスキ

この二つの技は、打撃での反撃を受けるほど技の硬化が延びたわけだが、ガード後の対処は今まで通りでいいだろう。打撃での反撃といってもベネッサのみで、軽量級Ⓟクラスの技ですら反撃にはならない。さらにいえば、上級者であればもともと投げ確定を簡単には見逃してくれないからだ。



投げ確定であるが、きっちり反撃するのは難しいのも事実。相手が完璧に対応する上級者か、見逃してくれそうな中級者かの見極めも、パイ側には大事。

バージョンB 変更点リスト

●**雷撃掌（ⓅⓅⓅ）**：強制ガードが無くなった
●**裏圏捶（⇧Ⓟ）**：ガード時の両者展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●**燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）**：ガード時の両者展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●**上歩掃沖掌（⇨⇦Ⓟ）**：ヒザ、中段Ⓚのさばきが削除
●**燕青槍拳（⇨⇦ⓅⓅ）**：ヒット時、ガード時の硬化差が変更された
●**蒼下旋風脚（⇧ⓅⓀ）**：通常時ダメージが25→20に、最大ため時ダメージが45→35に変更
●**虎燕煽脚（ⓀⓀ）**：ダメージが20→16に変更
●**穿脚冲拳（⇧ⓀⓅ）**：強制ガードが無くなった
●**飛燕烈脚（⇩ⓀⓀ）**：1発目ダメージが15→10に変更
●**燕青旋風脚（Ⓚ+Ⓖ）**：攻撃判定が特殊上段に変更された。ダメージが30→25に変更。ガード時の硬化差が変更された
●**前掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）**：攻撃発生が修正された。ガード時の両者展開が遅くなり、反撃されやすくなった。ダメージが一律20に変更
●**仆腿～前掃腿（仆腿中Ⓚ）**：硬化差が変更された
●**仆腿～後掃腿（仆腿中Ⓚ+Ⓖ）**：硬化差が変更された
●**前蹴後転脚（敵が背後⇩Ⓚ）**：浮きが変更された
●**飛燕転身昇脚（⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）**：ダメージが50→45に変更

EVO事典　裏圏捶、燕青虎双破をガードされたときの具体的な対処法としては、素直に避け投げ抜け、打撃投げ抜け（裏圏捶などがいい）、しゃがみⓅなどがオススメ。これは燕舞連脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）をガードされたときなどにも当てはまる。どの行動がベストかは相手の対応次第だが、柔軟に対処し、少しでもリスクの減るように闘っていければ理想だ。



Text：[illegible]

細かい変更がいろいろと加えられた新生ウルフ。[illegible]で浮かせたところが懐かしいですが、プロレスラー的にはコレでOK！[illegible]ていくべし！

主力となる中段技の変更点は？

ウルフの中段打撃技の中で、最速の発生を誇るスクリューフック（⇨⇘⇓⇙⇦Ⓟ）。バージョン変更で、2発目のラリアットの部分に酔い覚まし効果と、若干のディレイ幅延長が加えられた。基本はスクリューフックのみを出してカウンターを狙い、相手がガードしてから最速で反撃にくるような状況にはときおりディレイを織り交ぜていこう。こうすることで、相手の反撃を[illegible]らせる効果も生まれるぞ。

同じく主力の中段打撃技として活躍してきた、アローナックル（⇦Ⓟ）。この技は前作ではノーマルヒットで五分だったが、有利（少し）に変更された。これで、ノーマルヒットからでもスクリューフックで相手のしゃがみⓅをつぶせるようになった。ノーマルかカウンターのヒット確認を行なえなくても中段と投げの二択を迫れるようになったのは非常にうれしい。

そのほか、中段の技として重宝したショートショルダー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、攻撃発生がほんのわずかに早くなった。使い方はこれまでと同様だ。

ニーリフト（⇨Ⓚ）は当たりやすくなった。Ver.Aでは密着時にノーガードの相手にヒットしないこともあったが、判定が大きくなった[illegible]空振りが少なくなるはず。この技もこれまで通り、カウンター狙いで使おう。


相手をしゃがませるアローナックル。ノーマルヒットで有利になった。


基本は1発で止めて空中コンボ。ときおりディレイを交ぜるようにしよう。


いまいち使いどころが難しい。やはり空中コンボに組み込むのが基本か。

ヘビィトーキックの使いどころは？

これまではガードされると重量級Ⓟで反撃されたが、中量級Ⓟでなければ反撃を受けなくなり、2発目のトーキックサイド（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）がヒットすると相手がダウンするという変更が加えられた。中間間合いでヘビィトーキックを出してけん制し、[illegible]

ただし、[illegible]させてのトーキックスタナー（⇦Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓖ）も有効だ。

ロウ（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）とシャイニングウィザードを使いこなせ！

ロウ～レベルバックチョップ（ⓅⓀ＋Ⓖ＋Ⓟ）のノーマル or カウンターヒットを確認し、投げとスクリューフックを使い分けるのは重要だが、難度が高かった。しかし、今回の変更でお互いの硬化時間が延び、ヒット確認が容易に（レベルバックチョップの威力は少しダウン）。

カウンターなら確実に各種投げ技につなげられ、ノーマルヒットの場合は有利[illegible]ボディブロー（⇨Ⓟ）やスクリューフックで相手のしゃがみⓅをつぶすことができる。[illegible]げの二択が仕掛けられれば、攻められた状況でも大ダメージを奪うチャンスを得ることになる。特にロウ可能な技で[illegible]ー、アオイといったキャラには、大きな脅威となるはずだ。

Ver.Aで魅せ技的な印象が強かったシャイニングウィザード（⇩Ⓟ＋Ⓚ成功時⇨Ⓟ＋Ⓖ）は、ダメージがアップ。ローパンチカットから確実に決めたいところだ。[illegible]打でも出せるが、それでは失[illegible]分がヒットした瞬間の⇨Ⓟ＋Ⓖ入力を心掛けよう。

逆側の腕をローパンチカットした場合は、エルボーバット（⇦Ⓟ）。シャイニングウィザードもエルボーバットもローパンチカットの成功を確認して出しても間に合うので、確実に入力すること。

ただし、ここには相変わらずエルボーバットがしゃがんでかわされてしまう。しゃがんでかわすカゲ相手には、一瞬待って下段投げを狙っていこう。暴れるようなら、ニーリフトなどを狙ってもいい。


ロウ～レベルバックチョップが発動、ヒットの状況は……。カウンターヒット。ここまで引っ張っても相手はまだ硬化中、投げも間に合ってコンボになっている。見やすいですね。


ダメージが10アップ。ミスらず確実に出したいところ。

ドラゴンスクリューのダメージが固定されたのもうれしい。

バージョンB 変更点リスト

- ●スクリューラリアット（⇨⇘⇓⇙⇦ⓅⓅ）：酔い覚まし1杯が設定された。ディレイ幅が3フレーム延長された
- ●アローナックル（⇦Ⓟ）：ヒット時、カウンター時の硬化差が変更された
- ●ドラゴンフィッシュブロー（⇨ⓅⓅ）：ヒット時の硬化が変更
- ●ニーリフト（⇨Ⓚ）：当たりやすくなった。背後カウンター時の浮きが高くなった
- ●ヘビィトーキック（⇦Ⓚ＋Ⓖ）：ガード時の硬化差が変更
- ●トーキックサイド（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）：ダウンするようになった
- ●トラースキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）：上段キック当て身可能になった
- ●プッシュアップ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）：ヒット時、ガード時、カウンター時の硬化差が変更された
- ●ショートショルダー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）：攻撃発生が変更された
- ●ジャンピングラリアット（走り中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）：アオイのみ上段当て身可能になった
- ●ロウ～レベルバックチョップ（ロウ中Ⓟ）：ダメージが30→20に。展開が遅くなり、ヒット状況の確認がしやすくなった
- ●ドラゴンスクリュー（⇧Ⓟ＋Ⓚ）：基本ダメージが50になった
- ●シャイニングウィザード（⇩Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ＋Ⓖ）：ダメージが35→45に増加
- ●ペンデュラムラリアット（⇨⇘⇓⇙⇦Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓖ）：相手のダウン時間が延長された
- ●キャッチ（⇨Ⓟ＋Ⓖ）：つかみ判定持続時間が変更された
- ●クロスアームブリーカー（側面下段投げ）：投げ抜け不能に
- ●各種下段投げ：しゃがみ振り向きを投げた際に、任意の下段投げを出せるようになった

ウルフの変更はプラスに働くものばかりだが、正直なところ基本的な闘い方はこれまでと変わらないだろう。それよりも、ほかのキャラクターの変更点をしっかりと把握し、確定で反撃できるポイントなどを理解することの方が重要。どのキャラクターも細かい変更が多いので、相手キャラクターのページを読んで覚えておくこと。

ジェフリー・マクワイルド

Jefry McWild



Text：キャサ夫

Ver.Bでのジェフリー変更点……それは、ハッキリいって対戦中に気付かない!? つまり、今まで通りで万事OKです！

変更点はあるものの……気にすること無かれ！

まずは、バージョン変更によるジェフリーの技の変化を紹介していこう

●エルボーハンマー（⇨ⓅⓅ）：やられが変更された。

●ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）：ヒット時の硬化差がやや有利になった。

●バーティカルアッパー（⬇⇨Ⓟ）：ヒット時の硬化差がやや有利になった。

●アッパーキック（➡Ⓚ）：レバー前入れ時のダメージが30だったが、いずれも26に統一。

●トーキック（⇩Ⓚ）：ダメージが24→21に。ヒット時、ガード時の硬化差が変更された。

●トーキックスプラッシュマウンテン（⇩Ⓚ⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ）：相手の硬化時間が短く。

●ニーアタック（⇨Ⓚ）：ダメージが32→30に。浮きの高さが調整された。

●ダブルスタップ（Ⓟ+Ⓚ Ⓟ）：2発目空中ヒット時に、浮かせ直すようになった。

●ストマックデストロイヤー（⇦Ⓟ+ⓀⓀ）：ヒット時、カウンターヒット時の硬化差が変更された。

●フルスイングダブルハンマー（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）：ダメージが35→30に減少。

●各種下段投げ：相手のしゃがみ振り向きを投げたとき、任意の下段投げを決められるようになった。

……といったものが主なメーカー発表の変更点補足となるが、実際のところ対戦にはほとんど影響しないと思われる。特にプレイヤーが真っ先に気になる「ヒザの浮き調整」についても、今まで通りのコンボを決められるため、ほぼ変更は無いと思っていい。

変更点の傾向としては、ほかの多くのキャラ同様に、ダメージ効率が若干低下した……と考えておこう。

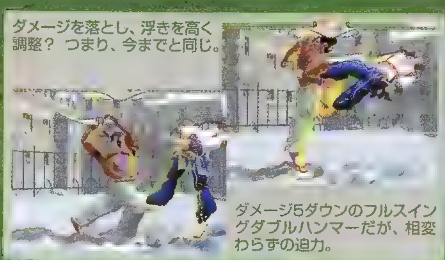


アッパーキックのダメージが統一されたのは、初心者の方に朗報……かも。



ダメージが落ちたトーキック。カウンターでスプラッシュマウンテン確定は変わらず。

トーキックスプラッシュマウンテン後のダウン攻撃は理論上回避可能だが、人じゃムリ!?



ダメージを落とし、浮きを高く調整？ つまり、今までと同じ。

ダメージ5ダウンのフルスイングダブルハンマーだが、相変わらずの迫力。

ラウ、パイ、リオン、ブラッドの確定コンボが……

見出しの4キャラ限定の強力コンボがVer.Bで確定しなくなったのが、実は大きな変更点。Ver.Aでヘビィニーストライク（Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅガード時⇨Ⓟ+Ⓖ）後にメガトンナックル（⇦⇧Ⓟ+Ⓚ）を決めると不思議なバウンドをし、そこにキリングトーキックハンマー（ⓀⓀⓅ）を決めて体力ゲージの約半分を奪えたが、メガトンナックル部分で受け身を取れるようになった。ただし、受け身に失敗すれば相変わらず決められる。なお、受け身を失敗した場合もバウンドするのは4キャラのみであることに注意。



限定コンボを決められる4キャラ以外に対しても、キャッチブローは強力。



その後のメガトンナックルは受け身可能。受け身を想定した起き攻めを忘れずに。

壁コンボで体力ゲージ半分ゲット!?

バックスロー（⇧Ⓟ+Ⓖ）を壁にギリギリぶつかる程度で決めた場面で、壁にぶつかった相手にダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）で追撃せず、ミドルヘルスタッブ（⇨Ⓟ+Ⓚ）で腹崩れを狙ってみよう。ジェフリーの位置が壁と遠ければ、その分ミドルヘルスタッブの回避が困難に。ミドルヘルスタッブがヒットしたらダッシュエルボーアッパーで追撃すると、この場面では必ず壁に当たる。壁に対して垂直であれば、受け身を取ることもできないのでダウン攻撃が確定。これで体力ゲージ約半分を奪えるぞ！



壁からやや離れたところでバックスローが決まったら……、

すかさずミドルヘルスタッブ。壁よろけにヒットしても腹崩れを誘発。

ダッシュエルボーアッパーで追撃し、「ガシャン」となったらダウン攻撃。

バージョンB 変更点リスト

●**エルボーハンマー（⇨Ⓟ⇨Ⓟ）**：やられ変更
●**ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）**：ヒット時の硬化差が変更された
●**バーティカルアッパー（⬇⇨Ⓟ）**：ヒット時の硬化差が変更された
●**アッパーキック（Ⓚ、➡Ⓚ）**：どのコマンドで出してもダメージが26に統一された
●**トーキック（⇩Ⓚ）**：ダメージが24→21に。ヒット時、ガード時の硬化差が変更
●**トーキックスプラッシュマウンテン（⇩Ⓚ⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ）**：相手のダウン硬化が変更
●**ニーアタック（⇨Ⓚ）**：ダメージが32→30に。浮きが調整された
●**ダブルスタップ（Ⓟ+ⓀⓅ）**：空中ヒット時の浮きが変更された
●**ストマックデストロイヤー（⇦Ⓟ+ⓀⓀ）**：ヒット時、カウンター時の硬化差が変更
●**フルスイングダブルハンマー（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）**：ダメージが35→30に
●**各種下段投げ**：しゃがみ振り向きを投げたときに、任意の下段投げを出せるようになった

EVO事典 立ちⓅが確定する場面で、どうしても投げを狙いたくなるジェフリー。しかし、立ちⓅが確定する場面では、ⓅⓀを入れるのを手クセにしておくことが勝利の秘けつ。ⓅⓀ後は、ニーブッシュ（⇨Ⓚ）とボトルカットチョップ（⇨⇨Ⓟ）、投げ技の選択肢で相手を攻め立てれば、勝率も上がる……かもよ。

Kage Maru

バージョンB 変更点解説



影丸 かげまる

カゲの変更点。それは、より快適な操作で対戦ができるようになったこと……に尽きる。

基本戦術はVer.A同様でOK

Ver.Bでのカゲの変更点は、ほんのわずか。基本戦法やダメージ効率に直結するような変更は無いので、今まで通りの戦術で闘うことができる。では、気になる変更点を紹介していこう。

●**弾拳(Ⓟ)**:レバーに[illegible]といった上方向を含んだ場合でも、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ入力で立ちⓅを出せるようになった。

●**水車蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)**:ガードされたときのスキが硬化カウンター扱いに。今までスキは大きかったが、硬化カウンター以上でつながる打撃はガード可能だった。しかし、Ver.Bではそれが改善された。

●**龍尾閃(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)**:コマンドの受け付け時間が変更。Ver.Aでは受け付け時間が長かったため、後ろダッシュで相手から離れて螺旋蹴り(Ⓚ+Ⓖ)を出そうとすると龍尾閃に化けることが多かった。しかし、今回の変更で、龍尾閃の暴発が無くなった。

●**葉隠流 陽・十文字構え(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)**:Ver.Aでは、完全に十文字構えにならないと上、中段Ⓟ系の技を当て身できないため、使い道はほぼ無かった。しかし今回、構え移行中でも当て身が可能になったので、Ⓟ系の技が多いキャラ相手に中間距離で使える……かもしれない。

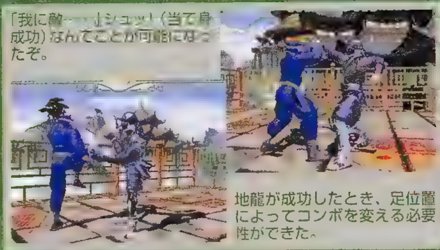
●**葉隠流 陽・地龍(十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)**:当て身成功後、足位置が必ず八の字になるため、円月蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)～しゃがみⓅ～螺旋裏蹴り(Ⓟ Ⓚ)のコンボが安定していた。今回の変更では足位置の入れ替わりが無くなった(平行の場合はそのまま)ので、成功時は足位置確認が必要になった。

●**葉隠流 陰・水月砲(十文字構え中Ⓟ+Ⓚ)**:以前は、水月砲の後に構えを解かなかった場合、技にキャンセルをかけることが可能だったが、それが修正された。が、特に影響の無い変更点といえる。

●**葉隠流 陰・兜割り(十文字走り中Ⓚ)**:中段ガード崩し効果を持つ当て身不能技だったが、今回からアオイのみ当て身が可能に変更された。

●**陰旋風蹴り(敵背後⇩Ⓚ)**:ガードされた場合の硬化差に変化は無いが、ヒットした場合の相手の浮きが低く修正された。ただし、従来通りのコンボを決めることは可能。

●**天狗(敵背後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)**:相手の背後へ回り込み、十文字構えへ移行した際の硬化が短くなった。だが、戦術への大きな影響は無いだろう。



「我に敵……」シュッ!(当て身成功)なんてことが可能になったぞ。

地龍が成功したとき、足位置によってコンボを変える必要性ができた。



陰旋風蹴りカウンターヒット時の浮きはこれくらい。しかし、コンボは従来通り。

側弾の重要性に気付いているかな?

よけるような動作から手刀を繰り出す側弾(⇧Ⓟ)。単発ではこれといった使い道が見い出せない技だ。しかし、半回転攻撃(腹側避け可能)となっているため、立ちⓅでけん制する場面で側弾を使えば、ヒット率も上昇するだろう。立ちⓅ同様に葉重ね(⇧ⓅⓀ)や烈掌螺旋(⇧ⓅⓅ⇦Ⓟ)まで派生可能な点もポイント。また、側弾の避け性能の高さにも注目してもらいたい。例えば受け身を取った後の不利な場面でも、すかさず側弾を使えば、逆に重ねにきた打撃にカウンターを奪うこともあるほどだ。



半回転を活用する方法も重要だが、避け性能の高さから暴れ技としても最適といえる。



立ちⓅ(側弾)がヒットすれば螺旋まで連続ヒット。これがカゲの強さともいえる。

起き上がり攻撃を誘っての戦術

浮霞(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)～螺旋(⇦Ⓟ)で相手の背後へ回り、起き上がり攻撃をかわす戦術は以前紹介した。今回は、ダウンした相手が横転起き上がり攻撃を出せば"必ず"かわせる行動を紹介しよう。まず、ダウンした相手に密着し、相手が起き上がるまでダッシュすることが重要。そして、相手が起き上がり攻撃を出す瞬間に落刃返り(⇦⇦Ⓟ)を出す。すると、どちらの起き上がり攻撃がきても、かわしつつスキに攻撃を決められる。なお、この場合、そこで立ちⓅを出すと、相手に背を向けて振り向きⓅを出すので注意。



ダウンした相手にダッシュで密着。起き上がり攻撃に備えて⇦⇦Ⓟをスタンバイ。



成功すればこの通り。中段起き上がり攻撃をかわせば、投げを決めることも可能だぞ。

バージョンB 変更点リスト

●**弾拳(Ⓟ)**:上要素Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでも出せるように変更された

●**水車蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)**:ガード時のスキが硬化カウンター扱いに変更された

●**龍尾閃(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)**:コマンドの受け付け時間が短縮された

●**葉隠流 陽・十文字構え**:モーションの途中から上中段Ⓟを当て身可能になった

●**葉隠流 陽 ・地龍(十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)**:足位置平行時に成功した際の、足位置の入れ替わりが修正された

●**葉隠流 陰・水月砲(十文字中Ⓟ+Ⓚ)**:足位置の入れ替わりが修正された

●**葉隠流 陰・兜割り(十文字走り中Ⓚ)**:アオイのみ中段当て身可能に変更された

●**陰旋風蹴り(敵背後⇩Ⓚ)**:浮きが変更された

●**天狗(敵背後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)**:十文字構えへ移行した際の硬化が変更された

EVO事典 **ウルフにローパンチカットをくらったら**:ローパンチカットで背後に回られた場合、エルボーバット(⇨Ⓟ)が確定するが、カゲのみしゃがみでかわすことが可能となっている。そのためウルフ側はしゃがみ投げを狙うことも多いわけだが、そこでカゲ側は半月蹴り(敵背後⇩Ⓚ)を出せば迎撃可能。ただし読まれた場合、さらに手痛い結果が待っている……かも。



舜帝
シュンディ

Ver.Bでの変更点は、どちらかといえば弱体化傾向。しかし、その違いが対戦に影響するかどうかは微妙なところ。

強力連係の調整が主体!? 主な変更点

●叉手連環撃(ⓅⓅⓅ):しゃがみガードされたときに生じる不利な硬化差が変更された。

●仰飲仙手(⇧ⓅⓅ):仰飲杯手をガード後、2発目をしゃがまれやすくなった。

●連臓廻手(ⓀⓀⓅ):足位置が平行の場合、強制連続ガードにならなくなった。ガードされた場合の硬化差に変化は無いが、展開が遅くなった。また、空振り時の硬化も大きくなった。

●連臓背下掌(ⓀⓀ⇩Ⓟ):ガードされたときの展開が遅くなり、反撃されやすくなった。

●側端仙臓(⇨Ⓚ):スカってしまう状況が多かったが、判定が修正され、当たりやすくなった。

●仰身酔腿(張果老中⇧+Ⓚ):やられモーションが変更された。

●踏頭笛旋(⇧Ⓟ+Ⓚ):酔い覚ましが2杯から1杯に減少。

●韓湘子(⇧Ⓟ+ⓀⓅ):酔い覚ましが2杯から1杯に減少。

●転身双冲掌(⇨Ⓟ+Ⓚ):回転方向(半回転)が削除され、直線攻撃に変更された。

●単飛跳撃(Ⓚ+Ⓖ):ガード時の硬化差に変化は無いが、空振りしたときの硬化が長くなった。

●斜側運脚(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ):1発目のダメージが20→15に変更。2発目の攻撃発生が修正され、ガードされた場合は距離に関係無く確定反撃を受けるようになった。

●右酔歩、左酔歩(⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ):背向け状態に移るタイミングが早くなった。

●横掃仙撃(張果老中Ⓟ):ヒット時の硬化差がやや有利に。ガードされた際の硬化差に変化は無いが、空振りしたときの硬化は長くなった。

●仰身酔腿(張果老中Ⓟ+ⓀⓀ):やられモーション変更。酔い覚ましが削除された。

●酔仙倒臓掃撃(張果老中Ⓟ+Ⓖ):投げた相手が受け身を取れなくなった。

●豪杯旋舞(酒10以上、⇧⇦ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ):投げが決まった際の飲酒数が6杯→4杯に変更された。

……というのがシュンの変更点。単飛跳撃と横掃仙撃の空振りした場合、硬化が伸びたせいで動きが重く感じるかも。しかし、何といっても豪杯旋舞の飲酒数が4杯に減ったことが、最も大きな変更点といえるだろう。


飲酒8杯も必要な仰飲仙手を、簡単にしゃがまれるのは厳しい変更点かも。


当たりやすくなった側端仙臓。これで張果老からの連係が強力に!?


以前は先端部分をガードさせれば反撃を受けなかったが……。これはちと痛い。

しゃがみⓅからの挑腕擦拳をマスターしよう

そこそこ早い攻撃発生と浮かせる性能、そしてガードされても確定反撃が無いことから、中段攻撃の主軸として利用価値の高い挑腕擦拳(⇩⇧⇨Ⓟ)。しゃがみ状態から出せないこの技だが、⇨⇨先行入力で硬化中に立ち状態を作れば、しゃがみⓅからすぐに出せる。しゃがみⓅノーマルヒットから最速で出せれば相手のしゃがみⓅにも勝て、カウンターヒットからならより確実。一瞬入力が遅れたとしても、大抵の暴れ技に勝つことができるだろう。ヒット確認や入力の難度は高いが、たまに使う価値アリ!?


しゃがみⓅがヒットした瞬間、素早く⇨⇨と入れて強制的に立ち状態に……、


そこから挑腕擦拳。ムズかしいが、完璧に出せれば割り込まれない連係となる。

避けしゃがみダッシュを捨てた戦術

しゃがみ状態から攻撃発生の早い技を持たないシュンは、避けしゃがみダッシュのテクニックに意義を見い出しにくい。もちろん、避け投げ抜けは必要なスキルだが、避けをしゃがみダッシュコマンドでキャンセルするという戦術は控えた方が、試合展開もよくなるはず。確かに失敗避けモーションのスキは大きいが、実際そのスキに「必ず」大技を決める相手は居ないといってもいい。それならば避け成功時を重要視し、仰飲杯手などで攻撃の起点を作った方がいいだろう。


避けをしゃがみダッシュでキャンセルしたが、実は有効な選択肢が無い……。


避け成功時、ガード時のスキが小さい挑腕擦拳を決めたいが、手堅く仰飲杯手でもいい。

バージョンB 変更点リスト

●叉手連環撃(ⓅⓅⓅ):しゃがみガード時の硬化差が変更
●仰飲仙手(⇧ⓅⓅ):仰飲杯手ガード時に、しゃがみでかわす際のフレームに余裕ができた
●連臓廻手(ⓀⓀⓅ):足位置平行での強制ガードが修正された。ガード時の展開が遅くなった。空振り時のスキが大きくなった
●連臓背下掌(ⓀⓀ⇩Ⓟ):ガード時の展開が遅くなり、反撃しやすくなった
●側端仙臓(⇨Ⓚ):当たりやすくなった
●仰身酔腿(⇧Ⓚ):やられが変更された
●踏踉笛旋(⇧Ⓟ+Ⓚ):酔い覚ましが2杯→1杯に変更
●韓湘子(⇧Ⓟ+ⓀⓅ):酔い覚ましが2杯→1杯に変更
●転身双冲掌(⇨Ⓟ+Ⓚ):攻撃方向が削除された
●単飛跳撃(Ⓚ+Ⓖ):空振り時のスキが大きくなった
●斜側運脚(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ):1発目のダメージが20→15に変更された。2発目の攻撃発生が修正され、距離などによる硬化時間の変動が無くなった
●右酔歩、左酔歩(⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ):背向け状態になるタイミングが修正された
●横掃仙撃(張果老中Ⓟ):ヒット時の硬化差が変更された。空振りのスキが大きくなった
●仰身酔腿(張果老中Ⓟ+ⓀⓀ):やられが変更された。酔い覚ましが削除された
●前転〜酔仙運掃腿(張果老中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ):レバーを⇨方向に入れっぱなしにしていると出たモーションが、削除された
●酔仙倒臓掃撃(張果老中Ⓟ+Ⓖ):投げられた側が受け身を取れなくなった
●豪杯旋舞(酒10以上、⇩⇦⇧⇨ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ):投げ後の飲酒数が6→4に減少

EVO事典 飲酒6杯以上からの投げ技には、転身擦鶏脚(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)を使おう。転身擦誇(⇦Ⓟ+Ⓖ)でも問題無いのだが、同じ投げ抜け方向ならば、投げが決まった後に同様のコンボを決められる上、投げ抜けされた場合のリスクが小さい方を使うようにするというわけだ。



リオン・ラファール
Lion Rafale

バージョンB 変更点解説

正直、ほかのキャラと比べ、かなり弱くなった点の目立つリオン。今までが強過ぎたのか、それともこれが本来の姿なのか!? それは誰にもわからない……。

ダメージ効率に直結する変更点は致命的!?

では、早速Ver.Bでの変更点を紹介していこう。

●**連環穿掌（ⓅⓅ）**：強制ガードが無くなり、3発目にしゃがみⓅなどで割り込みが可能になった。

●**盤時連環手（⇨ⓅⓅ）**：2発目の攻撃発生が若干早くなった。属性、硬化差は変化無し。

●**進歩蟷螂掃手（⇦⇧Ⓟ）**：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった。

●**落撃掌（⇧ⓅⓅ）**：ガード時の展開を遅くし、反撃されやすくなった。

●**騰撃捶、騰撃連捶（⇧Ⓟ、⇧ⓅⓅ）**：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった。また、2発目ガード時の硬化差がさらに不利に。

●**穿心腿（Ⓚ、➡Ⓚ）**：回転方向（腹側半回転）が削除。

●**斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）**：2発目のダメージが25→23に。

●**転身偸歩双手脚（⇨Ⓟ+ⓀⓀ）**：2発目カウンターヒット時にダウンしなくなった。

●**双耳旋風（Ⓟ+Ⓚ）**：ダメージが24→20に。

●**挿勾手（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）**：カウンターヒット時の硬化差が、大幅有利になった。

●**旋風落脚（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）**：ダメージが35→25に大幅減少。

●**下旋腿背転（⇦⇦Ⓚ+Ⓖ）**：攻撃判定の持続が短くなり、避け失敗に対して確実にヒットするようになった。

●**疾地掃腿（⇧Ⓚ+Ⓖ）**：酔い覚ましが削除された。

●**後掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）**：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった。

●**斜前歩～斜掃捶（⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ）**：技後の状態がしゃがみ状態から立ち状態に変更された。

●**迴掛脚（敵背後⇩Ⓚ）**：空振りしたときのスキは大きいままだが、ガードされたときの有利フレームも減少。

●**撲歩（⇨⇧Ⓟ+Ⓖ）**：失敗時のスキが若干大きくなった。

●**連環錯捶3（⇨⇧Ⓟ+ⒼⓅⓅⓅ）**：3発目までガードされたときの硬化差が変更。立ち投げが確定反撃となった。

……といった感じだ。やはり致命的なのは、旋風落脚のダメージ減少と、撲歩の硬化時間延長、そしてガードされてもほぼ五分だった連環錯捶3が投げ確定になったこと。しかし、強化された下旋腿背転を駆使することで、新たな戦術も生まれそうだぞ!



登山翻車脚からの追い打ちとして使っていた旋風落脚だが、ダメージ10減は影響大!



斜前歩～斜掃捶が技後立ち状態になり、斜歩斜掃捶との区別が無くなったのも痛い



連環錯捶3をガードされて、投げが確定反撃になったのはショッキング。

連環錯捶1、2、3をしっかりと

撲歩からの連環錯捶だが、Ver.Bになってガード後投げ確定になったのは、確かに致命的な変更点。しかし、撲歩からの強烈な二択、三択攻撃を考えると、それも当然なのかもしれない。ここでいいたいのは、撲歩から連環錯捶を入れるときは、必ず3発すべて決めるようにする、ということ。連環錯捶1、2は、ヒットしていても3発目さえ決まられなければ、くらい投げが確定してしまう。Ver.Bで連環錯捶が出しやすくなったのも隠れた変更点の一つなので、確実に3発目まで決めるように。



投げ抜けに専念する相手は、撲歩の時点で投げ（投げ抜け）を入れ込んでいるぞ。



1～2発目で止まってしまうと投げが確定。出すときは必ず3発目まで!!

ついに擺下尖転（⇧Ⓟ+Ⓖ）からの二択が崩壊!?

擺下尖転を決めてからの、落撃掌（⇧Ⓟ）と後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）で究極の二択。落撃掌をガードしようと振り向けば後蹴腿をくらい、後蹴腿をガードしようとしゃがむと落撃掌をくらう。しかし、ここにきていずれの攻撃も回避することが可能ということが発覚した! 回避方法は、投げられた側が自分の腹側へと避けるだけ。これで後蹴腿を避けることができ、落撃掌の場合1発目はくらうものの、2発目をガードできる。なお、アキラ、ウルフの2キャラのみ回避不能なので要注意。



擺下尖転で投げたこの場面で、腹側に避けられると……、



振り向き避けで避けられた! が、この二択以外の攻撃をすれば入れぐい状態に(笑)。

バージョンB 変更点リスト

●**連環穿掌（ⓅⓅ）**：強制ガードが無くなった
●**盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）**：攻撃発生が修正された
●**進歩蟷螂掃手（⇦⇧Ⓟ）**：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●**落撃掌（⇧ⓅⓅ）**：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●**騰撃捶（⇧Ⓟ）**：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●**騰撃連捶（⇧ⓅⓅ）**：攻撃発生が変更された。ガード時の硬化差が変更された。ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●**穿心腿（Ⓚ、➡Ⓚ）**：攻撃方向削除、直線攻撃になった
●**斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）**：ダメージが25→23に
●**転身偸歩双手脚（⇨Ⓟ+ⓀⓀ）**：カウンター時にダウンしなくなった
●**双耳旋風（Ⓟ+Ⓚ）**：ダメージが24→20に
●**挿勾手（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）**：カウンター時の硬化差が変更
●**旋風落脚（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）**：ダメージが35→25に
●**下旋腿背転（⇦⇦Ⓚ+Ⓖ）**：攻撃判定の持続が変更され、失敗避けに対して当たりやすくなった
●**疾地掃腿（⇧Ⓚ+Ⓖ）**：酔い覚ましが削除された
●**後掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）**：ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●**斜前歩～斜掃捶（⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ）**：技後の状態が立ちに変更された
●**迴掛脚（敵が背後⇩Ⓚ）**：ガード時の硬化差が変更された
●**撲歩（⇨⇧Ⓟ+Ⓖ）**：空振り時のスキが大きくなった
●**連環錯捶3（⇨⇧Ⓟ+ⒼⓅⓅⓅ）**：ガード時の硬化差が変更された

次号予告？：旋風落脚のダメージが大ダウン攻撃と同じになってしまったVer.B。今後、登山翻車脚からは、キャラ別コンボの重要性が高くなると思われる。次号では、登山翻車脚後のキャラ別コンボを紹介する予定なので、見逃すな!

梅小路 葵

うめのこうじ あおい

Aoi Umenokouji



これまでの戦術を一変させるような変更点は無いが、シブい強化点が随所に見られる。ますます玄人向けキャラに仕上がっているぞ。

弱体化? 微妙な変更点について

今回の変更点の中には、[illegible]タ上は弱体化しているものの、実際の効果は対戦してみるまで分からないものもある。

草薙(⇩Ⓚ+Ⓖ)は、前バージョンでヒット後の無双破(⇨Ⓟ)が強力だったためか、[illegible]なった。[illegible]的には[illegible]ちⓅを出しても相手のヒザすら止めることができない。ところが、実際には草薙→無双破の連係は健在。筆者の感覚としては、「若干無双破がカウンターヒットしにくくなったかな?」程度で、実戦レベルでの使用には何ら差し支え無い[illegible]相手が最速でしゃがみⓅなどを出せば、無双破でも負けるのだが……。

[illegible]た。能力的には弱体化した技の一つで、壁にぶつけることができなくなっている。これで利用価値は激減かと思いきや、実際はまるで逆。壁にぶつからないことで、かえって立ちⓅからの壁よろけが狙いやすくなり(背後から打撃技がヒットすると必ず壁よろけが発生)、結果的に[illegible]Ⓟ+Ⓚ)→雲蹴り(⇦ⓀⓀ)→大ダウン攻撃の連係を決めるチャンスも増えているのだ。

強化された小技に注目

強化技の中でも実戦での効果が顕著なのは、旋桜(⇨Ⓟ[illegible])と両止([illegible]Ⓟ)だ。

まず、旋桜は2発目がカウンターヒットしたときに有利(小)となった。通常のキャラの場合、有利(小)では肘クラスの技が相手のしゃがみⓅに止められてしまうため、絶対的なアドバンテージにはならないが、アオイには肘よりも早い両止がある。2発目の寸止めも意識させつつ、スピーディな攻めを展開しよう。

一方、両止はカウンターヒット時に有利(中)となった。この有利(中)はこちらの肘が相手のしゃがみⓅに止められない程度だが、ヒット後は(基本的に)相手が投げ間合い内に居ることが最大のポイント。有利(小)から両止でカウンターを取り、有利(中)の状況を作ってから二択を迫る、といった展開に持ち込めれば理想的だ。ただし、問題は両止のしゃがみヒット時。この場合、よろけが発生して投げの間合いから離れてしまうため、ダッシュで近寄ってから二択を迫る必要がある。また、このよろけ時間はかなり短いので、二択に使う打撃技は横打(⇨Ⓟ+Ⓚ)程度にしておこう。

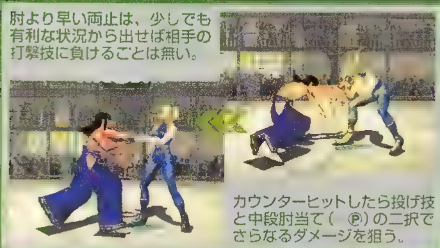
総合的に見て……

他キャラの変更点を見ても分かるように、今回のバージョン変更では、全体的に攻撃力を低くする(特にコンボ系)調整がなされている。しかし、ことアオイに関しては、攻撃力面での弱体化はほとんど無い。これまで最大の弱点であったパワーの格差が縮まったことにより、アオイの地位が相対的に向上することは明白。上位を狙えるキャラになったといっても過言ではない。

もちろん、ヒット時の有利時間が増えるなど、具体的な強化点が追加されていることも見逃せない。ヒット確認の技術は以前より重要になるが、しっかりマスターして安定感のあるプレイを心掛けよう。


最軽量のアオイにとって、他キャラのコンボがパワーダウンした点はありがたい


カウンターヒット時に有利になった旋桜。寸止めのプレッシャーも以前より強力だ。


肘より早い両止は、少しでも有利な状況から出せば相手の打撃技に負けることは無い。

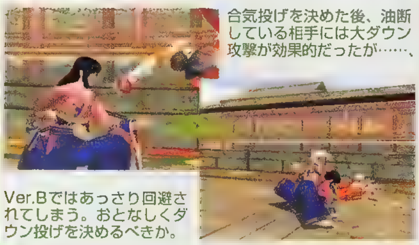
カウンターヒットしたら投げ技と中段肘当て(　Ⓟ)の二択でさらなるダメージを狙う。


草薙はヒット後の不利が大きくなったが、無双破へつなぐ連係は相変わらず強力だ。


直接壁にぶつけられるのは⇦or⇦の引逢のみ。壁との位置関係を見て使い分けよう。

追い打ちにも変化が……

Ver.Bでは、投げや当て身を決めた後でダウン攻撃を狙う際に注意が必要。特に、合気投げ(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)、朧車(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)、蔦かずら(右ミドルキックに対して⇧Ⓟ+Ⓚ)は相手が起き上がるまでの時間が極端に短くなっている。ダウン投げが確定するのは相変わらずだが、大ダウン攻撃は明らかに回避されやすいのでやめた方がいい。また、龍の顎門(肘に対して⇦ or ⇧Ⓟ+Ⓚ)からの大ダウン攻撃も一応回避される可能性はあるが、回復が困難なので狙う価値はある。


合気投げを決めた後、油断している相手には大ダウン攻撃が効果的だったが……、

Ver.Bではあっさり回避されてしまう。おとなしくダウン投げを決めるべきか。

バージョンB 変更点リスト

●**連突絹車(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)の4段目**:ディレイ幅がやや短くなった。リーチが長くなり、相手が遠距離でよろけたときにつながりやすくなった。寸止めした際のスキがわずかに減少した

●**連突草薙(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)**:ガード時のスキが増加。ヒザ以上の打撃技で反撃を受けるようになった

●**横周肘当て(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)の2発目**:リーチが長くなり、相手が遠距離でよろけたときにつながりやすくなった。寸止めした際のスキがわずかに減少した(1発目ガードからの寸止めのみ)

●**上蹴り(Ⓚ)**:ヒット時の有利時間が増加し、有利(中)になった(最速でヒジを出せば、相手はしゃがみⓅで止めることができない)

●**心中突き(⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)**:ヒット時、カウンターヒット時の硬直差が変更された。ヒット時は不利(中)(しゃがみⓅが相手のミドルキッククラスの技で止められてしまう)、カウンターヒット時は不利(小)に

●**上勢柳扇掌(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)**:酔い覚ましが1杯に減少

●**紫雨(Ⓚ+Ⓖ)**:ヒット時に有利(小)になった(Ver.Aでは五分だった)

●**草薙(⇩Ⓚ+Ⓖ)**:ガード時に両者が停止している時間が延び、反撃を受けやすくなった

●**流扇(天地陰陽中⇧ or ⇩Ⓟ)**:全回転技になった

●**流制手(天地陰陽中、右上中Ⓟ or 肘いなし)**:酔い覚まし効果が無くなった

EVO事典　立ちⓀの上蹴りがカウンターヒットすると、比較的攻撃力の高い空中コンボが狙えることが発覚。追い打ちは現在のところ、足位置が平行のとき横周肘当て(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)、ハの字のとき立ちⓅ～連突小太刀(ⓅⓅⓅⓀ)がベスト。基本的にどちらも軽量級限定コンボだが、浮きの高さによってはジェフリーに後者が決まることもあるぞ。



雷飛 レイ・フェイ Lei-Fei

バージョンB 変更点解説

全体的な変更を見ると、強化された点の目立つレイ・フェイ。しかし、それを活かすのは仆腿を使いこなしてこそだ。

仆腿（敗式中⇩）がより強力に

まず一つ目の変更点は、進歩穿心拳（仆腿中ⓅⓅ）がノーマルヒットでも連続ヒットするようになったこと。その際、若干ディレイをかけても連続ヒットするため、かなり使い勝手がよくなった。この技を出す際は、常にディレイをかけての連続ヒットを狙い、たまに1段止めからの投げを狙うといい。

もう一つの強化点は、反掌打（仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）が特殊上段になり、より汎用性が高くなったこと。その性能を活かして、仆腿への反応が遅れた相手に対してカウンターを取る技として使っていける。また、相手のしゃがみⓅを仆腿でかわしたときには、そのスキを突くこともできるのだ。

使いどころは、擺旋脚（Ⓚ）がカウンターヒットしたときと、連掌双撃破（ⓅⓅⓅ）がハの字でヒットしたとき。相手が最速でしゃがみⓅを打ってくる場合は、このように状況が限られてしまうが、タイミングが遅れる相手にはほかの場面でも狙える。



進歩穿心拳は、ヒット状況にかかわらず、毎回ディレイをかけていくといい。

ディレイをかけても2段目が連続ヒットする。連続ヒットを意識している相手には投げを。



擺旋脚ヒット後は、崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）を嫌ってしゃがみⓅを出してきやすい。

そのしゃがみⓅを仆腿でかわし、スキに反掌打を決める。決めた後は空中コンボへ。

伏身腿ヒット後の選択

今回のバージョン変更で、伏身腿がヒットした後の高弾腿（敗式中Ⓚ）へとつなぐ連係が、回復しやすくなってしまった。そのため、この連係を狙うのは控えた方がいい。しかし、伏身腿後に回復してくる相手に崩捶連撃（敗式中ⓅⓅ）がほぼ確定するのは、前バージョン同様（距離限定）。手堅くダメージを与えたいなら、こちらをメインにしていくといいだろう。

崩捶連撃がヒットした場合は、その後の進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）が割り込み不能となる。この技を軸に、構えを解いての投げや、遅らせた進歩分脚を狙っていくと、強力な攻めが展開できるぞ。

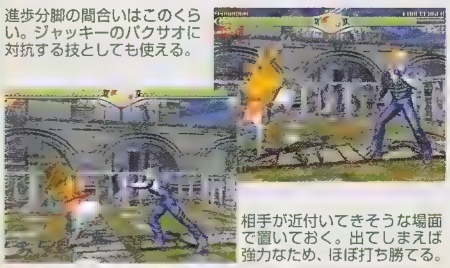


ここからは、確定の崩捶連撃を狙いにいくか、投げと中段の二択を仕掛けよう。

構えからの技を見直す

進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）

この技は、判定も強く意外にリーチも長い。そこで、中間距離でのけん制として使っていくと、思わぬ効果を発揮してくれる。使いどころとしては、中間距離で相手の突進に対して置いておくように出したり、技の先端を相手に重ねるようにする。相手の技とかち合ったときに、ほとんど打ち負けることが無いのだ。



進歩分脚の間合いはこのくらい。ジャッキーのパクサオに対抗する技としても使える。

相手が近付いてきそうな場面で置いておく。出してしまえば強力なため、ほぼ打ち勝てる。

転身崩捶（涅槃式中Ⓟ）

さばき能力に優れたこの技の使いどころには、側端脚（Ⓚ＋Ⓖ）と蹬脚（⇨⇨Ⓚ）がガードされた後が挙げられる。これらの場面で涅槃式移行→転身崩捶と仕込んでおくと、かなり相手の技をさばいてくれる（詳細はゲー事典を参照）。これがヒットした場合は、投げへの連係が有効。しゃがむだけでは回避できないのだ。



この後は、側襲脚（涅槃式中ⓅⓀ）を警戒してしゃがみガードをすることが多い。

ヒットした際は投げを狙ってもいいが、斜天連掌で大ダメージを狙うのも一つの手。

穿心撑掌（独立式中Ⓟ）

進歩分脚と並んで、中間距離でけん制に使用する技として活躍する。この技の利点は、ガード、ヒット問わず、崩捶掌壁や仆腿など、連係の起点になるところ。構えを解いての様子見などを加えていくと、より効果的だ。



これぐらいが使う間合いの目安。相手に間合いを詰らせないことを目的として使おう。

バージョンB 変更点リスト

- ●鶴首捶連撃（⇨ⓅⓅ）：しゃがみヒット、しゃがみガード時のよろけが削除された。ガードハーフが削除された
- ●坐盤劈掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）：カウンターヒット時に有利（中）になった
- ●伏身腿（独立式中⇩Ⓚ）：ヒット時の展開が変更された。ガード時の不利が若干大きくなった
- ●後襲腿（跨虎式中Ⓚ）：下段さばきが復活した
- ●弓歩虎拳（仆腿中Ⓟ）：ノーマルヒット時でも進歩穿心拳につながるようになった
- ●進歩穿心拳（仆腿中ⓅⓅ）：空中ヒット時の浮きが変更された
- ●転身擦捜（仆腿中⇨Ⓟ）：当たりやすくなった
- ●反掌打（仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）：攻撃判定が特殊上段に変更された
- ●側進後掃腿、側進前掃腿（独立式中⇩ or ⇧Ⓚ＋Ⓖ）：ガード時の不利が大きくなった（ヒザクラスが確定）
- ●後刺腿（敵が背後Ⓚ）：ダメージが25→18に

転身崩捶の補足：側端脚がガードされた後は、肘クラスの発生までさばくことが可能。一方、蹬脚がガードされた後は、アッパークラスの発生までさばいてくれる。独立式で当て身できない足技は、大抵肘より発生の遅いものばかりなので、これだけさばければ十分。ただし、投げには負けてしまうので注意しよう。

ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis



Text：[illegible]

どちらのスタイルも強化点が多く、弱体化した技はほとんど無い。特に、オフェンシブスタイル（以下オフェンシブ）の充実度は必見だ！

ディフェンシブスタイル（以下ディフェンシブ）は手堅くパワーアップ！

ディフェンシブは弱体化した技が全く無い。細かく改良されたバックナックル（⇨Ⓟ）からの連係や、半回転になった上にコンボが安定するようになったブーメランフック（⇨Ⓟ＋Ⓚ）をうまく使えば確実に戦力アップが見込める。パワーダウン傾向の強い本作において、この強化は頼もしい限りだ。

●**バックナックル（⇨Ⓟ）**：カウンター時に有利（大）となり、その後の派生技も少しずつ強化されているなど変更点が多い。吹っ飛び方も変わり、空中コンボや崩れからのコンボにかなりの影響が見られる（詳細は下のカコミ参照）。

●**カットインニーキック（⇨Ⓚ）**：ガード時にカットアッパー（⇨Ⓟ）で肘クラスの技をとめられるようになったので、かなりリスクが減った。

●**ボーンクラッシュミドル（[illegible]Ⓚ）**：カウンター時に有利（大）になったため、この後のシャドースライサー（[illegible]Ⓚ）やミドルキッククラスの技までをつぶせるようになった。

また、最大ため時の技後の硬直が減ったため、ヒット時はコンボが可能。ガードさせても相手がよろけたときも、より攻めやすくなっている。

●**アーミーコンビネーション（⇘⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）**：投げ抜け時の不利度が小さくなり、肘よりも遅い技ならカットアッパーでつぶせるように。

●**リプレイススロー（⇧Ⓟ＋Ⓖ）**：技後に有利になったので、リング際や壁際での位置入れ替えがより有効になった。

●**フェイスクラッシュエルボー（敵が背後Ⓟ＋Ⓚ）**：攻撃の発生が非常に早くなり、スイッチバックミドル（⇦Ⓚ＋Ⓖ）ヒット後に出せば確実に重量級Ⓟを、当たり方次第では中量級Ⓟやしゃがみ Ⓟまでつぶせるようになった（[illegible]ではヒザをつぶす程度）。



カットインニーキックをガードされた後にカットアッパー（⇨Ⓟ）を出せば……、

相手の肘クラスの技をつぶせる。ヘビィフックコンボ（Ⓟ＋ⓀⓅ）ガード後も同様だ。



ボーンクラッシュミドルがカウンターヒットすると、コンボが決められるようになった。

例えば、対アオイでハの字なら、ダッキングボディスマッシュ（[illegible]ⓅⓅ）が決まる。



ブーメランフック（⇨Ⓟ＋Ⓚ）が半回転となり、腹側への避けをつぶせるようになった

バックナックル関係のコンボに変化

バックナックル空中ヒット後の吹っ飛び方が変わったため、コンボに変化が生じた。ブーメランフック後にバックナックルストリームが確実に決まるほか、フェイントボディ（Ⓟ⇧Ⓟ）カウンター後にも決まるようになった。ただし、ストッピングローコンボ後など、逆に決まりにくくなった技もある。また、レッグボマー（⇧Ⓚ＋Ⓖ）やイントルードフック（Ⓖ押したまま⇧Ⓟ）からは決まる条件が変わっているなど、複雑に変化している。

バックナックルストリームが決まる状況



ブーメランフックヒット後は、全キャラに確実に決まる安定コンボ。

足位置平行時のイントルードフック後は、特定のキャラに決まりやすい。

ハの字でレッグボマー（⇧Ⓚ＋Ⓖ）がヒットすればラウまでに入る。

バックナックルからの連係がパワーアップ！

まず、1発目のバックナックルカウンター後に有利（大）となり、確実な二択が可能になったのが大きい。この後はストッピングローコンボ（⇩Ⓚ Ⓟ）やヘビィフックコンボ（Ⓟ＋ⓀⓅ）などを使って二択攻撃を仕掛けよう。ほかにも、バックナックルトー（⇨Ⓟ⇧Ⓚ）カウンター時の有利度アップや、3発目のバックナックルストリーム（⇨ⓅⓀⓀ）ガード時のスキの減少など、それぞれ強化されている。1発目がガードされてもディレイを使って積極的に連係を出して、相手を押さえ込んでいこう。



背中側への避けをつぶせる技としても重宝するバックナックル。

3発目のスキが減り、パイの立ちⓀなどの強力な技は確定しなくなった。

バックナックルトーのカウンター時も有利（大）からの二択が可能。

ディフェンシブスタイル バージョンB 変更点リスト

●**バックナックル（⇨Ⓟ）**：やられモーションが変更された。ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった。カウンター時の硬化差が五分から有利（大）に変更。空中ヒット時の吹っ飛び方が調整された
●**バックナックルハイ（⇨ⓅⓀ）**：当たりやすくなった
●**バックナックルストリーム（⇨ⓅⓀⓀ）**：ガード時の反撃技が重量級Ⓟから中量級Ⓟに変更された。ガード時の展開が遅くなり、反撃されやすくなった
●**バックナックルトーキック（⇨Ⓟ⇧Ⓚ）**：カウンター時の硬化差が有利（中）から有利（大）になった
●**ダッキングボディスマッシュ（[illegible]ⓅⓅ）**：当たりやすくなった
●**カットインニーキック（⇨Ⓚ）**：当たりやすくなった。ガード時の不利がわずかに少なくなった
●**ボーンクラッシュミドル（[illegible]Ⓚ）**：カウンター時の硬化差が有利（中）から有利（大）になった。最大ための硬化が短くなった
●**ヘビィフックコンボ（Ⓟ＋ⓀⓅ）**：ガード時の不利がわずかに少なくなった
●**ブーメランフック（⇨Ⓟ＋Ⓚ）**：半回転（背中避け）に変更された
●**アーミーコンビネーション（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）**：投げ抜け時の硬化差が不利（大）から不利（中）に変更
●**リプレイススロー（⇧Ⓟ＋Ⓖ）**：硬化差が五分から有利（大）に変更された
●**フェイスクラッシュエルボー（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）**：攻撃発生が早くなった

EVO事典　ボーンクラッシュミドルの最大ためは、軽量級が相手ならノーマルヒットでもシットダウンローキック（⬇Ⓚ）で追撃が可能だ。技のダメージ自体も30と高いので、ヒット時のリターンもなかなかのもの。発生の遅さをカバーできるように、相手の受身や起き上がりに合わせて狙ってみるといいだろう。

数々のパワーアップで急成長のオフェンシブ！

変更点は多々あるが、そのほとんどが強化点という驚異的な進化ぶり。Ver.Aの主力打撃技として活躍したストッピングトー〜セカンドインパクトの（↘K）こそ微妙に弱体化したが、他の中段技の強化がそれを補って余りある。それだけに戦術の変化も全キャラ中トップクラスだが、使いこなせば格段にパワーアップするはずだ。以下の変更点をしっかり理解しておこう。

●ロングバレルブロウ（P）ガード後の間合いが近くなったが、それほど気にならない程度。相変わらず中間距離では非常に効果的だ。

●チョッピングライト〜（PPP）よろけがミドルよろけになったため、かなり有利度が上昇。最速の立ちPが回復困難なほどだ。

●スマッシュアッパー（立ち途中P）攻撃発生が早くなり、しゃがみPヒット後に出せば相手のしゃがみPをつぶせるようになった。カウンターで尻もちを誘発させた後はロングバレルブロウでダウンさせるのが手堅いが、相手が回復するならパイルバンカーが決まる。完全に回復しないようなら、しゃがみダッシュからのスマッシュアッパーで打ち上げ、空中コンボを決めよう。

●チョッピングフック〜ボディスマッシュ（P+KP）カウンター時のやられが尻もちになって、やや回復しやすいか。スマッシュアッパー時と同様の攻めを仕掛けるといい。

●ストッピングトー〜セカンドインパクト（↘KK）攻撃発生が遅くなったため、性能が落ちたのはもちろん、こちらPをガードさせてから出したときに相手をつぶせなくなったのが痛い。ダメージも減ったため、一発目で止めてつけても壁よろけが発生しなくなった。また、2発目ヒット後が不利（中）になったうえ、ヒット後の間合いが広くなったことを利用し、後ろダッシュ避けなどで対応しよう。

●カウンターストライク（K）しゃがみガードだけでなく、しゃがみ状態の相手にヒットすればよろけるように変更。ただし、しゃがみ状態の相手にカウンターを取ってもよろけるため、その場合はクリムゾンランサーやカウンターヒット時、P・Kに派生できなくなった。

●各種投げ技 スチールクラスホールド（P+G）を除く、正面からの投げ技のダメージがすべて上昇した。特にエルボーラッシュ（P+G）は26→43と増えたよう、ダウン攻撃も完全に確定するようになったのがうれしい。



ストッピングトー〜ダブルストライクが唯一の弱体化といえるが、微々たるもの。



スマッシュアッパーの発生が早くなったため、しゃがみPを当てた後に出すことで……、

相手のしゃがみPをつぶせる。ただし、軽量級Pには負けてしまうので注意しよう。



投げのダメージ効率が最悪だったオフェンシブだが、ようやく人並みに減らせるように。

特にワンコマンドで出せるエルボーラッシュ（P+G）の強化は非常にありがたい。



カウンターストライクの性能が変わったため、下段攻撃をガードした後に決めると……、

よろけを誘発できるように。その後は、PKやパイルバンカー（P+K）を狙おう。

クラスターニー（立ち途中K）からの高威力コンボ！

確定反撃が無くなってガード時のリスクが激減した、クラスターニーからの強力なコンボを紹介しよう。クラスターニーカウンター時のアゴ崩れはVer.Aから変わっていないが、このときは相手がしゃがみ状態であることに注目。ここへVer.Bで性能の変わったカウンターストライクを当てると、よろけが発生するようになったのだ。この後は大ダメージ狙いのパイルバンカーがメインだが、回復のうまい相手には手堅くPKを決めてもいい。そのほか、立ちPからの投げという選択肢も効果的だ。



カウンターヒットを確認したら、すかさずカウンターストライクを出す。

そこからのコンボもつながり、最大で102の大ダメージコンボが完成!!

よろけ回復が少しでも甘ければ、パイルバンカーが連続ヒット！

ブローバックからの強力な二択攻撃を狙え

ブローバックがノーマルヒットでも有利（大）となったため、キャッチ投げであるクリムゾンランサーへの派生が非常に有効。何と、立ち状態で出せる技をすべてキャッチできるのだ。これを防ぐにはしゃがみ状態や後ろ向き状態になる技を出すか、最速の投げで返すしかない。ただし、その場合は打撃技がカウンターヒットするため、強力な二択攻撃が成立する。二択に使う打撃は、強力なコンボ始動技であるクラスターニーや、振り向き攻撃にも強いカウンターストライクなどがおすすめだ。



半回転になって当てやすくなったヘビィストレートから狙うのが基本。

その後はクリムゾンランサーと打撃の強力な二択攻撃を仕掛けよう。

2発目まで出してみて、ヒットしていればブローバックにつなげる。

オフェンシブスタイル バージョンB 変更点リスト

●コンビネーションミドル（ⓅⓅⓀ）：カウンター時の硬化差が五分から有利（中）に変更。やられモーションが変更された
●ボディブロー〜バレットフック（⇨ⓅⓅ）：技後の展開が遅くなった。カウンター時の硬化差が有利（中）から有利（大）に変更
●ストライドコンビネーション（ⓅⓅⓀ）：やられモーションが変更
●ロングバレルブロウ（Ⓟ）：ガード後の間合いが近くなった
●ヘビィストレート（Ⓟ）：半回転（背中避け）に変更
●チョッピングライト（ⓅⓅⓅ）：よろけの性質が肘よろけからミドルよろけに変更された
●ブローバック（ⓅⓅ or ⓀⓅ or ⓀⓅ〜Ⓟ）：始動技に関係無く、ガード時有利（中）、ヒットおよびカウンター時有利（大）に統一された
●スマッシュアッパー（立ち途中Ⓟ）：攻撃発生がわずかに早くなった
●チョッピングフック〜ボディスマッシュ（Ⓟ+ⓀⓅ）：当たりやすくなった。カウンター時のやられが尻もちになった
●ストッピングトー（Ⓚ）：ダメージが22→20に変更。攻撃発生がわずかに遅くなった
●ストッピングトー〜セカンドインパクト（ⓀⓀ）：ヒット時の硬化差が不利（小）から不利（中）に変更。やられモーションが変更
●カウンターストライク（⇨⇨Ⓚ）：ノーガードしゃがみ状態のやられがよろけに変更された
●クラスターニー（立ち途中Ⓚ）：ガード後に中量級Ⓟが確定していたのが、不利（大）に変更。背後カウンター時にダウンするようになった
●キャニオンダイブ（Ⓟ+Ⓖ）：ディフェンシブ時と同等の性能に変更された（ダメージ30→40）
●エルボーラッシュ（Ⓟ+Ⓖ）：ディフェンシブ時と同等の性能に変更された（ダメージ26→43）
●アームクラッシュスロー（Ⓟ+Ⓖ）：ダメージが45→50に変更された
●フェイスクラッシュエルボー（敵が背後Ⓟ+Ⓚ）：攻撃発生が早くなった

ブローバックからのクリムゾンランサーがもろ差し(!?)ばりに強力なヘビィストレートからの連係だが、それ以外にも強化点が多い。特に、3発目のブローバックとチョッピングライトがどちらも強化されたため、2発目をガードされた後の二択もかなり強力になった点が魅力だ。基本的な使い方は前号で紹介した通りなので、そちらも参考にして連係を使いこなそう。

株式会社セガ 主催 バーチャファイター4エボリューション全国大会

「格闘新世紀Ⅱ」

格闘ゲームの頂点に君臨する「バーチャファイター4エボリューション」
戦いの進化はとどまる事を知らず、ファイター達は己の可能性をも超えてゆく
そしてバーチャファイター4エボリューション全国大会「格闘新世紀Ⅱ」の序曲が聞こえてくる……

大会ルール

- 店舗予選大会から全国決勝大会まで、トーナメント方式で進行します。
- 1P／2Pの選択は、1回戦のみくじで決定、2回戦以降はジャンケンにて決定します。
- 対戦は、45秒、3本先取で行います。
- 対戦ステージは、ランダムに決定、選択はできません。
- 使用キャラクターの途中変更はできません。対戦の際は必ず店舗予選大会の「参加申込書」にご記入いただいたものと同一キャラクターの「VF4キャラクターアクセスカード」をご使用ください。
- 機械に不都合が発生した場合は、試合を中断し再試合を行いますので、すみやかにスタッフにお申し出ください。再試合を行う際、中断前の勝敗数（何ラウンド先取していたか）は有効となります。また、対戦ステージが変更になる可能性がございます。
- 不正が認められた場合は失格となり、「格闘新世紀Ⅱ」に関する全ての参加資格が失われます。
- 大会で使用するキャラクターのアイテムの装着は自由です。
- 公序良俗に反したり、他人を誹謗・中傷するようなリングネーム、自己PR、チャットメッセージでの大会参加はご遠慮ください。

参加のご注意

- 店舗予選大会の参加費は、お1人様100円です。エリア大会・全国決勝大会には、参加費は必要ありません。
- 大会へのエントリーは、店舗予選大会開催店に直接お申し込みください。
- 店舗予選大会は、開催店により開催日・定員が異なります。詳細は、店舗予選大会開催店舗のスタッフまでおたずねください。お申し込みは先着順のため、大会開催日よりも前に締切となる場合がございますので、参加ご希望の方はお早めにお申し込みください。
- 店舗予選大会およびエリア大会に参加される方には、ご本人であることが確認できるもの（免許証、学生証など）をご提示いただく場合がございます。ご出場の際には必ずご持参ください。
- エリア大会および全国決勝大会への出場権は譲渡することはできません。また、既にエリア大会出場権を得ている方およびエリア大会への出場を辞退された方は、その後に行われる他店舗の予選大会には出場できません。
- 「格闘新世紀Ⅱ」の全ての試合は、バーチャファイター4エボリューションver. Bを使用します。
- エリア大会および全国決勝大会では、VF4ev筐体出荷時に取り付けられているレバー（三和電子株式会社製）を使用します。店舗予選大会についてはこの限りではありません。
- 未成年の方が全国決勝大会に出場される場合、親権者の同意書が必要になります。
- エリア大会・全国決勝大会出場権獲得者から出場辞退の申し出があった場合、その出場権は、辞退者が参加していた店舗予選大会・エリア大会の補欠代表者へ移行します。補欠代表者も出場を辞退した場合および補欠代表者が既に他店舗で出場権を得ている場合は、その出場権は無効とします。

■お問い合わせ
バーチャファイター4イベント事務局
tel：03-5737-7598 （受付時間／平日10：00～18：00） e-mail：vf4-event@amfd.sega.co.jp

※店舗予選大会・エリア大会・全国決勝大会の実施店舗、スケジュールなど詳細についてはこちらをご覧ください。

■バーチャファイター4エボリューション公式HP
http://www.sega-am2.co.jp/vf4evo/

■「am.sega.jp」一般ページ
http://am.sega.jp/

主催：株式会社セガ


EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4
進化の真価
格闘遺伝子を覚醒させろ
目指す頂は、ただひとつ
バーチャファイター4エボリューション全国大会
格闘新世紀II
店舗予選大会
2003年1月11日(土)～2月23日(日)
エリア大会
2003年3月1日(土)～3月23日(日)の土・日・祝日
店舗予選大会
エントリー費
100円
全国決勝大会
2003年4月6日(日)
開催地：東京

頭文字D Arcade Stage Ver.2

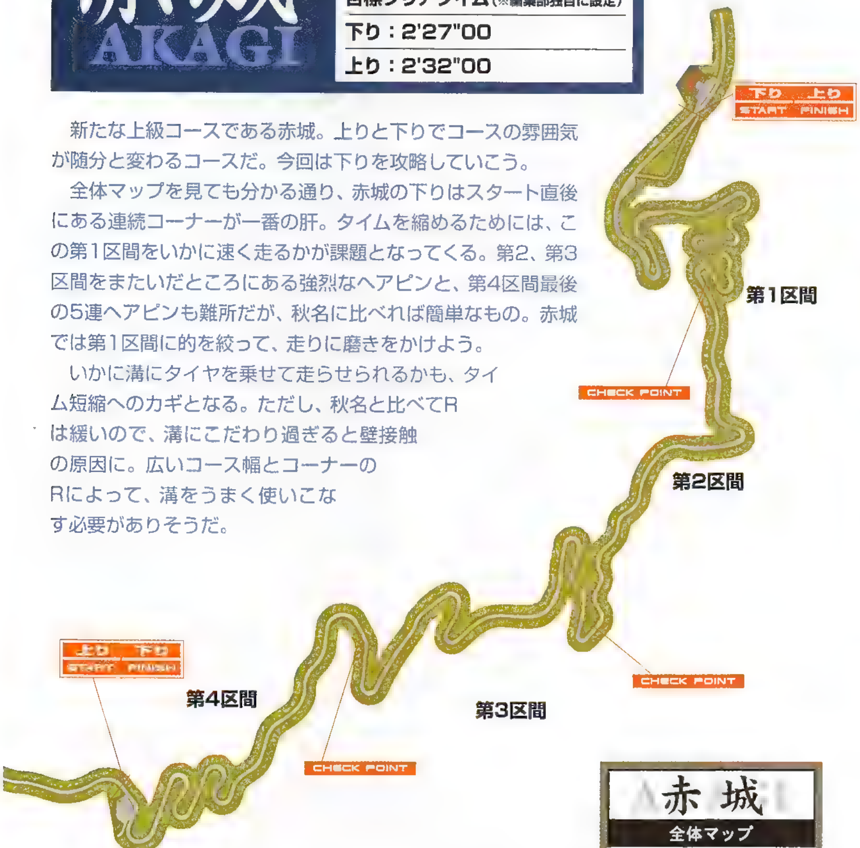


赤城 AKAGI

上級 I

目標クリアタイム（※編集部独自に設定）
下り：2'27"00
上り：2'32"00

　新たな上級コースである赤城。上りと下りでコースの雰囲気が随分と変わるコースだ。今回は下りを攻略していこう。
　全体マップを見ても分かる通り、赤城の下りはスタート直後にある連続コーナーが一番の肝。タイムを縮めるためには、この第1区間をいかに速く走るかが課題となってくる。第2、第3区間をまたいだところにある強烈なヘアピンと、第4区間最後の5連ヘアピンも難所だが、秋名に比べれば簡単なもの。赤城では第1区間に的を絞って、走りに磨きをかけよう。
　いかに溝にタイヤを乗せて走らせられるかも、タイム短縮へのカギとなる。ただし、秋名と比べてRは緩いので、溝にこだわり過ぎると壁接触の原因に。広いコース幅とコーナーのRによって、溝をうまく使いこなす必要がありそうだ。



赤城 全体マップ

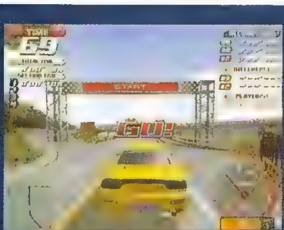
コース全長：5804m
第❶区間距離：1550m
第❷区間距離：1306m
第❸区間距離：1494m
第❹区間距離：1454m

頭文字D Arcade Stage Ver.2
■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2002年12月上旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

ついに登場した『頭文字D Arcade Stage Ver.2』。新コースや新車種が追加されたほか、いろいろな意味でより原作に近付いたこのゲームで、新たなバトルを繰り広げようぜ！　今月号では、新コースの一つ「赤城」を徹底攻略するぞ!!　Text：キャサ夫

Ver.2 ここもCHECK
スタートのコツ ギア比を最大限に活かせ！

　前作をプレイしていた人は、『Ver.2』を最初にプレイして、スタート時に違和感を感じたと思う。そう、ロケットスタートの方法が変わっているのだ。前作では、アクセル全開でスタートと同時にギアを2速→3速と瞬時に上げると素早くスタートできたが、本作では、タコメーターにしっかりと合わせたスタートのさせ方が今のところ最も速い。
　また、各車のギア比も変わったようで、どの車種もレッドゾーンでの加速が目立つようになっている。完全にマシン性能を引き出すには、それ相応のやり込みが必要だ。

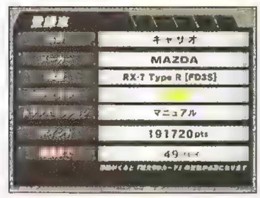


スタート時はタコメーター3000回転くらいに針を合わせて、スタートと同時に全開。

レッドゾーンでの加速がスゴイ！



プロジェクトK Ver.2
キャサ夫のインプレッション

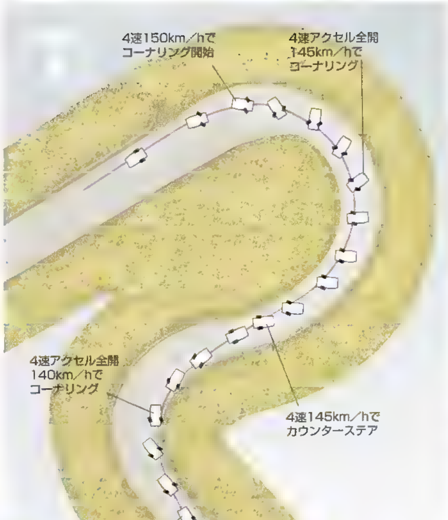
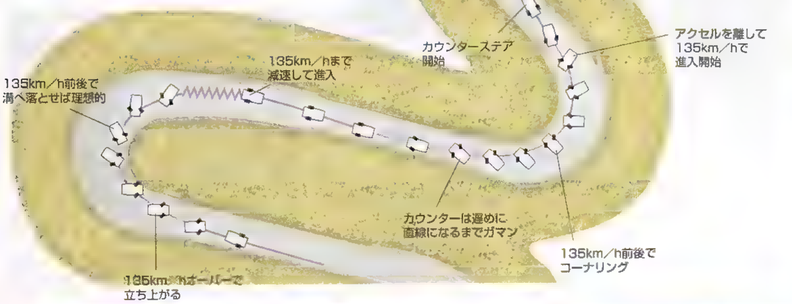


　雪の降る季節。雪上でのドリフトはドライバーにさらなる磨きをかける、とかキザなセリフを言ってみたり（笑）。ところで、みなさん『Ver.2』はプレイしましたか？　オレはデモ画面のムービーでもう胸一杯。もちろんプレイもしてますよ。いろは坂ではインのインをマネして走ってます。てか、1プレイ100円を激しく希望！　お願い～!!

D事典

第1区間　POINT A

第1コーナーの立ち上がり速度にもよるが、POINT A進入時に155キロまで加速していなければ、4速のままで進入。ここは右→左→右→左と四つのコーナーで構成されているのだが、最初の右コーナーから三つ目の右コーナーまでは、アクセル調整による減速でドリフトさせればクリアできる。各コーナーごとに5キロずつ減速させる感じでコーナリングすれば、うまくクリアできるだろう。四つ目の左コーナーは135キロまでブレーキングで減速。左の溝にタイヤを乗せれば、そのままの速度でコーナリング可能だ。





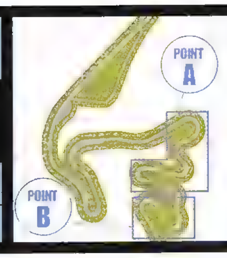
右から始まるややキツめの連続コーナーは、四つ目の左コーナーまでアクセルドリフトでクリア可能。コーナリング時にマシンを立て直すための切り返しをやや早めにするよう心掛ければ、タイミングがつかめるだろう。

SECTION 1

～第1区間～

目標区間クリアタイム

0'42"00



第1区間　POINT B

このポイントは、S字の後にあるキツい右コーナーが肝。S字出口付近で直線を意識して、マシンを左に寄せることが大切だ。右コーナーの入り口が見えたら、ブレーキングで125キロまで減速させて、右の溝にタイヤを落とすのがコツ。

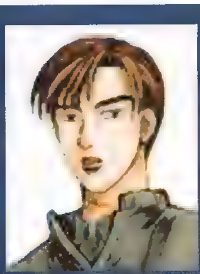


S字で150キロ弱まで加速するため、強めのブレーキングを！



公道最速伝説モード　上級コース1「赤城」ライバルキャラクターデータ

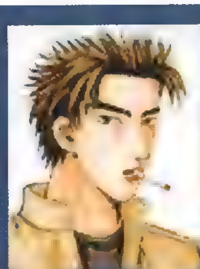
高橋涼介



レベル：★★★★★★★★★☆☆
チーム：赤城レッドサンズ
車　種：RX-7 ∞Ⅲ［FC3S］



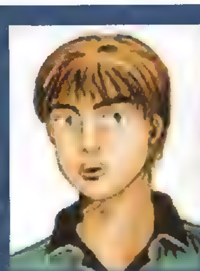
高橋啓介



レベル：★★★★★★★★☆☆☆
チーム：赤城レッドサンズ
車　種：RX-7 Type R［FD3S］



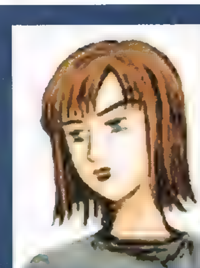
中村賢太



レベル：★★★★☆☆☆☆☆☆☆
チーム：赤城レッドサンズ
車　種：SILVIA Q's［S14］



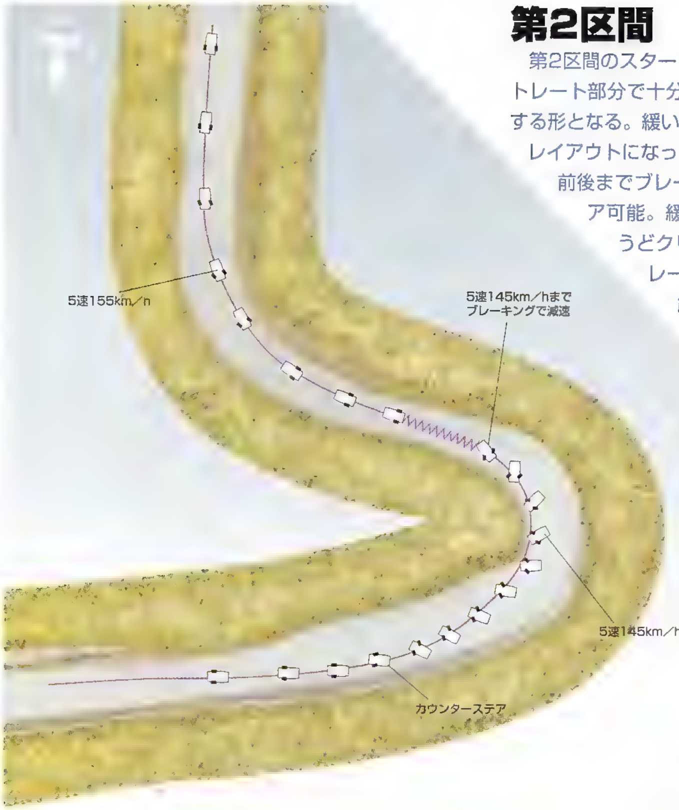
岩瀬恭子



レベル：★★★☆☆☆☆☆☆☆☆
チーム：－
車　種：RX-7 Type R［FD3S］



D事典　タイムアタックドライバーへ朗報　本作では、コンフィグ画面で設定できる項目に「強制終了」というのがあるのを知っているかな？　タイムアタック中にミスをしてしまい、最初から



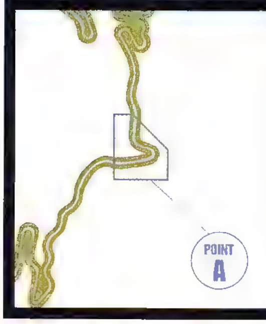
第2区間　POINT A

第2区間のスタート地点でもあるPOINT A。ここには、ストレート部分で十分に加速し、5速155キロオーバーで進入する形となる。緩い左コーナーの後にキツい右コーナーというレイアウトになっているのだが、ここは5速のまま145キロ前後までブレーキングで減速させて車を滑らせればクリア可能。緩い左コーナーとキツい右コーナーのちょうどクリッピングポイントに当たる内側のガードレールが、突き出た感じになっているので接触しないように注意しておこう。

SECTION 2 ～第2区間～

目標区間クリアタイム

0'32"00





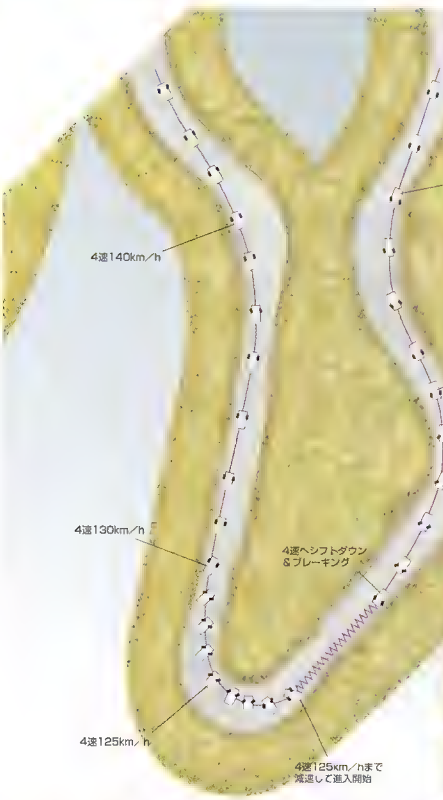
十分に加速させて、コース左に貼り付く感じでコーナリング。



ストレートになると同時に一瞬ブレーキング。145キロまで減速させせつつ進入開始。



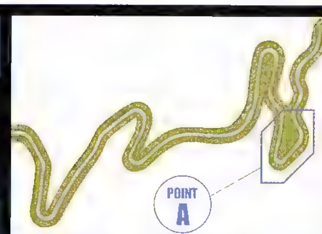
突き出たガードレールに注意して、極力インに車を寄せてクリアしよう。



SECTION 3 ～第3区間～

目標区間クリアタイム

0'37"00

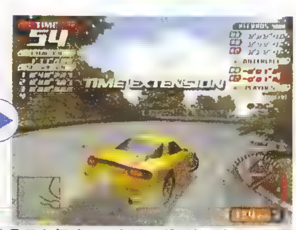


第3区間　POINT A

第2区間POINT A部分から第3区間のこのポイントまでは、5速アクセル全開区間。つまり、170キロ弱まで加速した状態で、このポイントへ突っ込むことになる。S字コーナーがいくつか続き、徐々にキツくなっていくのが特徴で、一番最後に強烈な右ヘアピンコーナーが待ち受けている。"赤城第2の難関"ともいえよう。ヘアピン前のS字部分で立ち上がりをアウト寄りにし、ストレートになった瞬間にギヤを4速＆ブレーキングで一気に125キロまで減速。右フロントタイヤを溝に落とすように意識しよう。







スピードが乗っているため繊細なハンドリングを問われるが、S字部分ではアクセルを緩めること無くコーナリング。右→左と4回過ぎた瞬間に4速へシフトダウン＆ブレーキングで急減速。右ヘアピンは、右にある溝にタイヤを落としてコーナリングできると理想的。

D事典　インターネットランキングに参加しよう！　前作に引き続き、本作でもセガ・ロッソのホームページ内でインターネットランキングが行なわれている。左のページの「D事典」にあるアドレスまで、ぜひアクセスしてみよう！　今回から、タイムランキング以外にポイントランキングが追加されたほか、携帯電話からのアクセスも可能となっているぞ。

第1区間　POINT A

マップを見ても分かるように、第4区間最後にある5連ヘアピンはややRが大きめになっている。実際、ブレーキングを必要とするのも最初のヘアピンだけだ。この部分へはストレート部分から5速175キロ以上で進入する形になるため、4速へシフトダウン&ブレーキングで155キロまで減速させてコーナリング。決して遅くはない155キロというスピードでも、右にある溝にうまく右フロントタイヤを落とせればクリア可能だ。それ以降、最後のヘアピン以外はアクセル調整で車を滑らせれば、アウトインアウトのライン取りでクリア可能。ただし、速いスピードだと切り返しのタイミングも重要となるぞ。ゴール手前の最終ヘアピンは、微妙に複合コーナーとなっているが、ここは5速全開でクリア可能。徐々にRがキツくなるが、溝にタイヤを落とせば大丈夫だ。

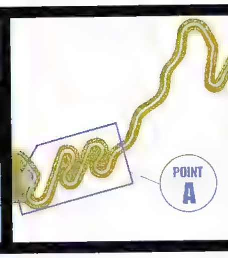


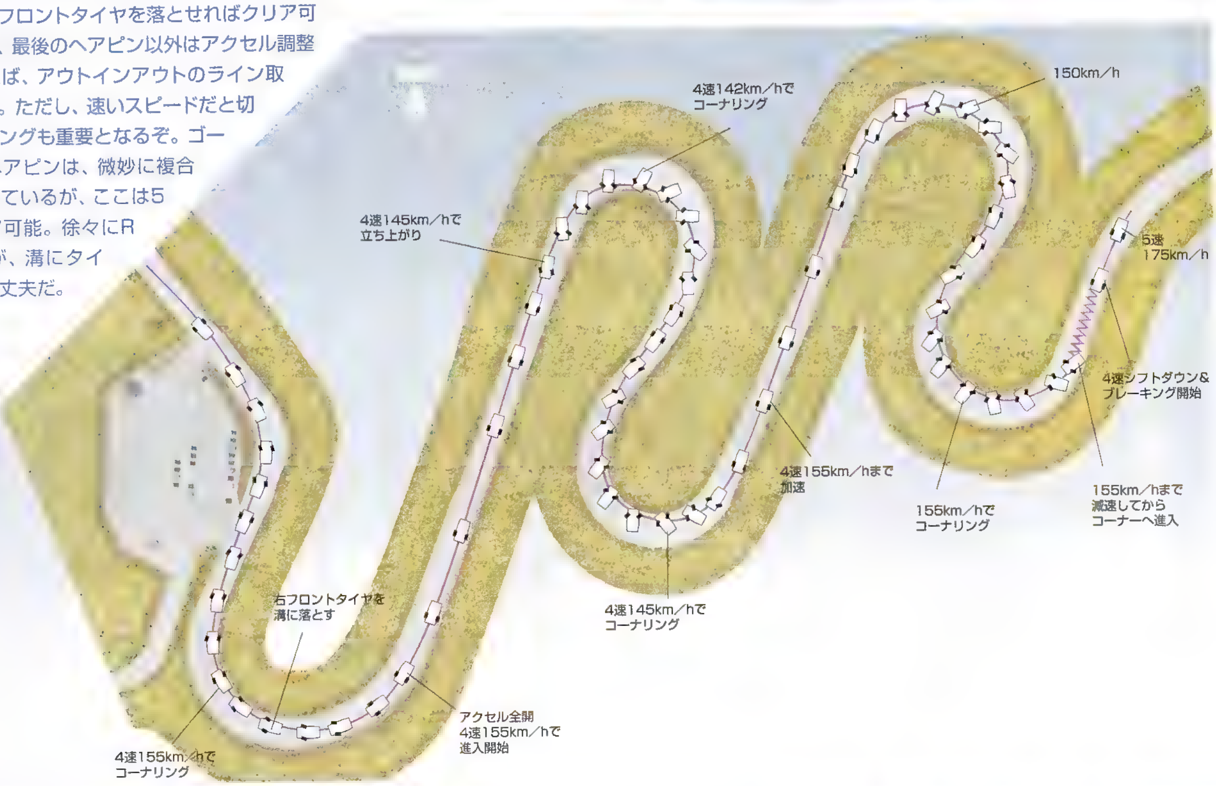
難度こそ低いが、赤城の最終コーナーは秋名の最終コーナーをほうふつさせる。

SECTION 4
～第4区間～

目標区間クリアタイム

0'34"00





赤城・上り・晴れ・TUNED　総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	アイルトン	2'22"417	RX-7 Type R【FD3S】	香川県
2	パピンコ	2'23"582	CELICA GT-FOUR	埼玉県
3	シャオ	2'23"883	RX-7 Type R【FD3S】	愛知県
4	ビルチャン	2'24"744	RX-7 ∞III【FC3S】	東京都
5	ナガセ	2'25"269	RX-7 Type R【FD3S】	大阪府
6	ヒロユキ	2'25"884	RX-7 ∞III【FC3S】	神奈川県
7	カナ	2'26"487	RX-7 Type R【FD3S】	東京都
8	リング	2'26"654	LANCER EVOLUTION IV	長野県
9	マルチャン	2'26"699	INTEGRA TYPE R	福岡県
10	ウラセッチ	2'27"185	RX-7 Type R【FD3S】	岡山県

一方の赤城・上りも混戦模様。こちらでもRX-7系列が目立つ結果となっている。これはやはり、高橋兄弟率いる赤城レッドサンズのホームコースだからだろうか……(笑)。次回のこのコーナーでは、超上級コース「いろは坂」のインターネットランキングを取り上げる予定。Don't miss it!!

赤城・下り・晴れ・TUNED　総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	けんしん	2'15"818	RX-7 SPIRIT R【FD3S】	HONG KONG
2	ブリッツ	2'16"642	RX-7 Type R【FD3S】	栃木県
3	ブルー	2'16"736	RX-7 SPIRIT R【FD3S】	愛知県
4	ビルチャン	2'16"868	RX-7 ∞III【FC3S】	東京都
5	(>_<)	2'17"223	RX-7 SPIRIT R【FD3S】	HONG KONG
6	チャラオヨ	2'17"251	RX-7 SPIRIT R【FD3S】	東京都
7	ストーン	2'17"341	RX-7 SPIRIT R【FD3S】	三重県
8	ヤツダ	2'17"465	RX-7 SPIRIT R【FD3S】	兵庫県
9	カサトシ	2'17"872	RX-7 Type R【FD3S】	愛知県
10	イワモッチ	2'18"095	RX-7 SPIRIT R【FD3S】	東京都

新コースの赤城・下りは、やはり大人気！「Ver.2」のインターネットランキングが開始してからほとんど日にちが経過していないにもかかわらず、非常に速いタイムが記録されている。使用車種はRX-7系列ばかりだが、本作でもやはりFDが速いのか!?　今後の展開にも注目していきたいところだ。

公道最速は誰だ!?

インターネットランキング ～赤城編～

2002年12/16現在

珠玉のドライブゲーム、
いよいよ攻略開始！

BATTLE GEAR 3

絶賛稼働中の「バトルギア3」。今月号では超初級コースと、第1回アルカディアカップの舞台ともなっている初級コースを攻略していこう。

Text：するする

バトルギア3
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+ハンドブレーキ
■発 売 日：2002年12月(稼動中)
■使用基板：SYSTEM246

2003年1月末締切 第1回アルカディアカップ NSXレース 初級コース

TAITO + ARCADIA



第1回大会期日決定！ チャンスは一度だけだぞ!!

第1回目の大会は、クラスAのスポーツカーである「NSX TYPE-S」によるワンメイクレース。いきなりハイレベルなバトルになりそう！

新システム「NESYS」を使って、月に1回ずつ、決められた車&決められたコースでタイムを競うイベント。それが、タイトー&アルカディアのタッグによる全国展開のゲーム大会「アルカディアカップ」だ。

この大会が1月からスタートすることは前号で掲載したが、その第1回目の期日が決定したので、ここで報告しよう！

このゲーム大会の特徴は、同一車種、同一コースで開催されること、タイムを出すための期限を設定しているものの、アタックするチャンスは一度だけということ、そして何よりも行き慣れたゲームセンターからアタックできるということだ。

チャンスはたった一度だけ！そのプレッシャーに打ち勝つことはできるかな!?



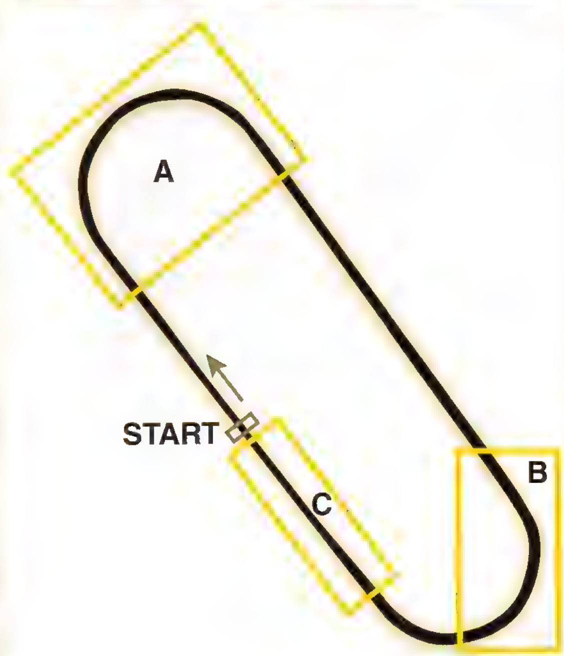
NSXで初級コースを走る！ コースだけでなく、NSXにも慣れないと!!

タイムを狙うなら……：いよいよアルカディアカップがスタートするが、いい結果を出すにはタイムが速くなくてはならない。そのためには技術を磨かなければならないわけだが、その前にミッションはぜひMTを選択してほしい！ 確かに簡単に走れてラインに集中できるATもいいが、効率よく加減速を使えるMTを選ぶ方が、将来的には必ず速くなるぞ!!

超初級コース

CHOUSHOKYU COURSE

長さ：2593.0m
高さ：海抜13.0m
季節：6月（夏・晴れ）
時間設定：20：00



オーバルの超高速コースとなっている超初級。このコースをNSXで走る！　一見易しそうだが、速く走るには加速を重視して、いかに減速を抑えて走るかがポイントとなるぞ！

A区間　バンクの一番インへ

A区間のトンネルのコーナーは、インの壁ギリギリまでコースが傾き、バンクしている。よって、いかにそのバンクを利用して走るかが課題となってくる。

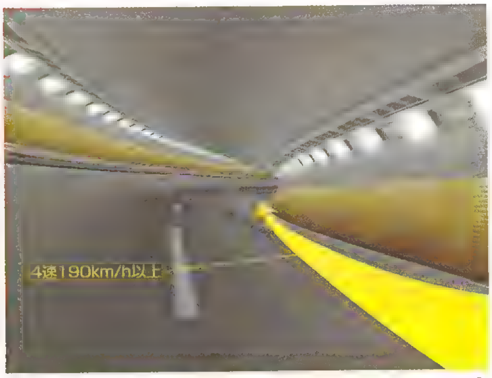
そのインに入るためには、コーナー進入前にアクセルをオフにして減速する必要がある。グリップを失わないように、インに切り込むことが重要だ。



一気にインへ切り込まずに、徐々にインへ。グリップを失わないように！

減速開始は、トンネル入口から数えて三つ目（左側だけで）の蛍光灯の明かりの下を通過したときから。トンネル進入時に210キロ以下にできれば、バンクで横Gを抑えられ、190キロ以上をキープできる。

無理をするとイン側の壁に接触して減速してしまうので、注意して走ろう。コーナー出口では、徐々に横Gを受けてハンドルの反力が出てくる。その反力にあまり反発しないようにしながら、アウトへふくらもう。

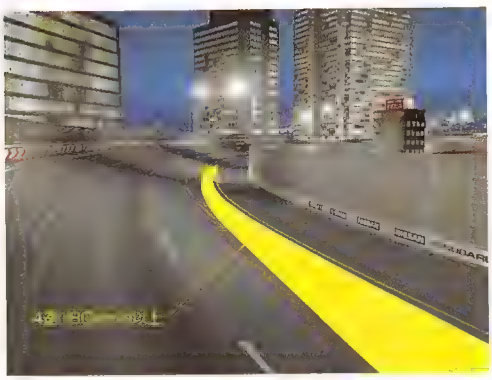


バンクのインへは、加速途中の1周目以外はアクセル全開の5速で進入することになる。目印からアクセルオフで速度を落としていき減速開始。その速度が200キロを切ったら、4速に落とすことを忘れないように。コーナー出口でバンクが無くなり始めたらハンドルを戻し、200キロを超えた時点で5速に上げて加速していこう。

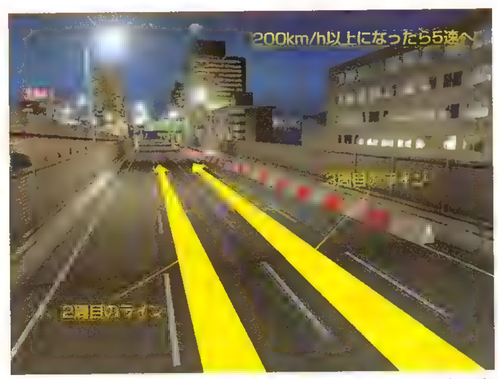
B区間　フラットなインに注意せよ！

後半のコーナーがバンクになっているが、イン側の1車線分だけがフラットになっている。

インを走れば最短距離で速く走れるが、ここがフラットであるため、横Gが大きく減速しやすい。よって、バンクの一番下側のインを走るように。240キロ以上の速度から頭上の道路標識を目印にアクセルをオフにし、グリップを失わないようにインへ切り込む。その後、180キロ以上をキープしていこう。



コーナー後半のイン側はフラットになっているので、そのインまで入り込まないように切り込むこと。コーナー前半よりもこちらの方がRが緩いので、より手前からアクセルオフによる減速を行なうことも忘れないように。また、ここでも速度を確認してシフトダウン、シフトアップをしっかり行なって、タイム短縮を目指そう。



コーナーのインからストレートに出る場合は、すぐに直進状態にするのがベスト。しかし、次のコーナー進入時の速度維持を考えると、アウト側から進入する方がいい。よって、コーナーの出口ではアウトにふくらむラインを取っていこう。その際、加速を鈍らせないためにも、できるだけ斜めにアウトへふくらむようにしていくこと。

C区間　コース幅に注意せよ！

最終コーナーから立ち上がったストレートで、イン側のコース幅が狭くなる。ただ、狭くなるのは1車線分だけ。1、2周目の立ち上がりの加速を重視する場合は外側にラインをふくらませるので、問題は無いだろう。

注意が必要なのは最短距離でゴールを目指す最終ラップ。インからそのままストレートに出る場合だ。この場合は、早めに1車線分インから離れて、うまく直進状態にしよう。



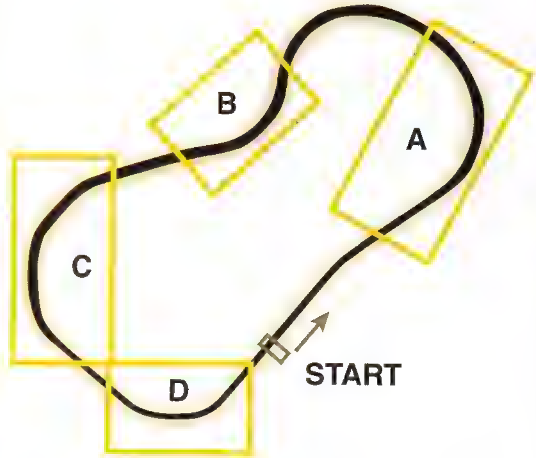
最終ラップはラインをそのままにするので、インの狭さに注意すること！

シフトアップのタイミング：超初級コースでは、スタート時に1速からタコメーターを確認しつつシフトアップしていく。ただし、そのタイミングは車よって微妙に異なる。基本的にはレッドゾーン手前でシフトアップすればいいが、車によってはその回転域よりもシフトアップした方が加速しやすいこともあるのだ。自分の車はどのタイミングがベストか試してみよう。

初級コース

SHOKYU COURSE

長さ：2169.0m
高さ：海抜13.0m
季節：8月（夏・晴れ）
時間設定：5：00



基本的には高速コースである初級では、いかに高い速度を維持するかがポイントだ。また、複合コーナーでの走行ラインの作り方も、このコースで勉強していきたい。

A区間 インを確実にキープする

バンクしたコースを左に曲がりながらトンネルに入る部分は、速いスピードで走るのが理想。ここでは、いかにグリップ走行させられるかが課題となる。

グリップのさせ方は、切り込んでいく中で起きる抵抗で減速を行ない、アクセルは全開のままでバンクのインに切り込んでいく……というのが理想だ。

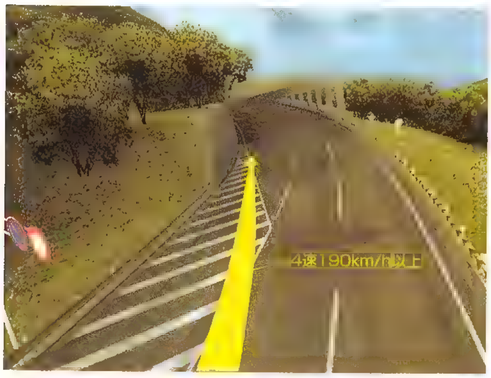


早めにインへ切り込んでいかないと、無理に切り込みとなって減速することに！

210キロ弱まで加速してきたところから、グリップを失わないように注意しつつ、アクセル全開のままでゆっくりとインへ切り込もう。190キロ以上をキープした状態でインへ切り込むことができればOKだ。

トンネル進入後は、バンクの傾きがあるインギリギリをキープするが、トンネル内が暗いので、インをキープすることよりも速度の維持を優先していこう。

その後は、次に待ち構える切り返しポイントへの準備に入る。

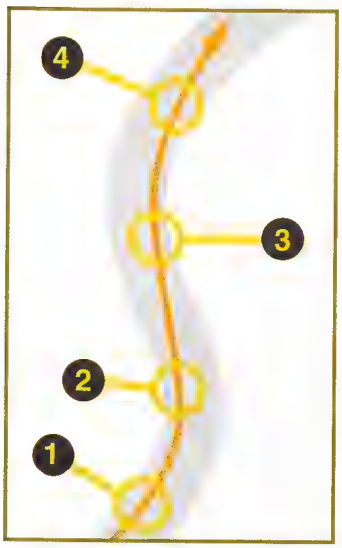


アクセル全開のままインへ切り込んでいくのだが、コースの幅が広いので、かなり早めに切り込むようにしたい。注意したいのは、切り込みが遅れてインを突けず、強く切り込んでグリップを失うこと。そういう場合は、アクセルをオフにしてインを突いていこう。ここは、5速に入れてもいいが、減速を抑えるために4速のまま突っ込むといい。

B区間 切り返しのタイミングが

左に曲がるバンクのインをずっと走り続けてトンネルを出ると、右に切り返すポイントがやってくる。ここでは、インの壁が前方の視界を妨げているため、切り返すタイミングが取りにくい。頭上を通過する青い道路標識を目印にしよう（図①）。

標識を切り返すきっかけにしたら、そこからゆっくりとグリップ走行。速度の低下に注意しながらハンドルを戻して、次のインへ向けてラインを移行していこう（図②）。





頭上にある青い道路標識を目印にして、右へ切り返していくといいだろう。

車1台分インから移行したところ、前方の視界がよくなってくる。ここからは、次の右コーナーのインを注視しながら切り返していこう。

右コーナーのイン方向に車を向けておきながらハンドルを戻したら、減速要素を無くすために直進状態で右コーナーのインへ真っすぐ入っていく。このときハンドルの戻し方が遅れると、右コーナーのインに寄れず、ラインがふくらんだままになるので注意したい（図③）。

ここの切り返しでは、180キロ以上をキープ。インを突いてからは、維持するよりもむしろ加速に転じていきたい（図④）。



右コーナーのインにある溝にタイヤを落とすと、加速が可能になるぞ！



グリップ走行でアクセル全開のままインに切り込んでいくと、190キロ以上でトンネル内の前半部分を走れる。その後は180キロ以上をキープしてインを走り、トンネルを出たら頭上に注目。青い道路標識を待ち、それが見えたらハンドルを少しずつ戻して、次の右コーナーのインへラインを移していこう。右車輪を溝に落とす準備に移れ！

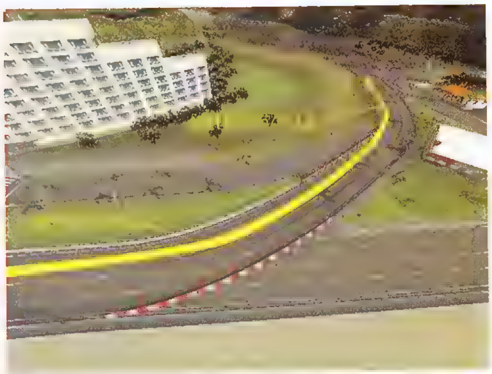
初級コースで覚える技術：初級コースで覚える技術は、コーナーでのライン取りの方法。超初級では単純に1つのコーナーを抜けられればOKだったが、初級では左から右へ切り返すものや、何度も同じ方向に曲がっていくものがある。このようなコーナーで速いスピードを維持して走れるラインを取っていくことが、タイム短縮への大きなステップとなるぞ！

C区間 スピードが落ちないラインを

初級コースの意外に難しい部分が、C区間の連続コーナーにある、コースの幅が狭くなっていくところだろう。

コースの流れをみると、ゆるい左コーナーが三つ続いている。ここを速く走ろうとした場合、単純にこの三つのコーナーを大きな円のラインでインを突くようにして走ってもいい。減速を抑えつつ最短コースを走っていくというわけだ。

しかし、それだけでは完璧な走り方とはいえない。



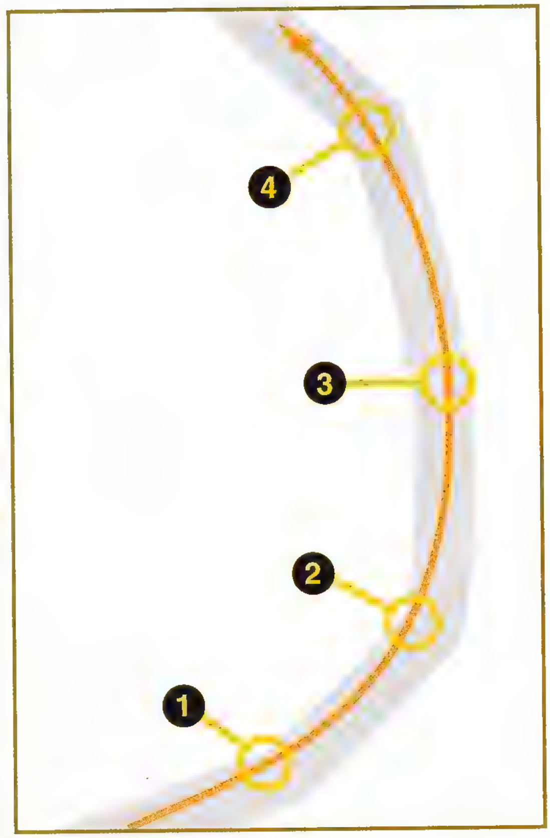
C区間の連続左コーナーでは、高い速度を得るために各コーナーのインは突かずに、大きな弧を作りながら抜けていくようにしよう。手前の短い直線部分で5速に入れられるが、減速を抑えるために4速のまま走り切るといい。速度は190キロを維持。最後の左コーナーで、弧に気を使い過ぎてアウト側の壁にぶつかることがあるで注意しよう。



インから車1台分ミドルに寄ったところから、ここのライン取りが始まる！



あまりふくらまないようにしながら走る。だが、ハンドルを直進にはしない。



まず、連続コーナー一つ目の入り方。ここでは、その先の部分でインに入り過ぎるのを避けるために、あまりアウトから進入しなくていい(図①)。

その後、その意識を保ったままで、ややふくらんだイメージで切り込んでいく(図②)。



アウトインアウトを考えると右に寄りたくなるが、ここはそれを抑えて走る！

そこから、一つ目を抜けたラインを意識し、インを突かずに減速させないラインを心掛けて走り抜けていこう(図③)。

最後の左コーナーはコースの幅が狭くなるが、無理にインを突かずに速度維持を優先して抜けていこう(図④)。



タイヤの鳴る(滑る)音を嫌いながら、ハンドルを切り過ぎないように走ること。

D区間 思い切って切り込んでいけ！

初級コースの後半は、コースの幅が狭くなっている。その狭い中、かなりの高速状態でラインを作らないといけないので、ハンドルを握る手は非常に緊張することになる。

D区間最後の部分には、二つの左コーナーがある。一つ目のゆるい左コーナーでは速度維持も当然意識する必要があるのだが、次の進入を考えて、ややアウト寄りに抜けるようにしよう。



一つ目の左コーナーでは、次のキツい左コーナーの進入のためにややふくらむ。

ややだるい感じで一つ目の左コーナーを抜けたら、早めにアウト寄りを安定して走るように心掛け、キツい二つ目の左コーナーへの進入に備えること。

二つ目の左コーナーには、キツめに切り込むことで発生する減速を利用してインに寄る感じで切り込んでいこう。

切り込む際には、イン側のガードレースにある程度接触しても構わない。理由は、コーナー進入時に減速できなかったときの保険にすることができるからだ。ただし、これに頼り過ぎるとぶつかる角度がキツくなってしまい、ぶつかった際に大きな減速となるので注意するように。



最後のキツめの左コーナーは、アクセル全開のまま抜けていく。ラインはアウトインアウトで、インへは切り込む際に起きる減速を利用して切り込もう　また、コース幅が狭いので、アウト側にふくらんで壁にぶつからないように注意、早めに切り込んでインの壁にぶつかる方が、その先の直線で加速する部分に影響しにくいぞ

コースの幅と手前の進入速度を考えると減速が必要だが、そこは切り込んだことで起きる抵抗による減速だけで済ませてしまって、アクセルは全開のままでいい。足元は何も考えずに踏みっぱなしでいいぞ。

コーナー出口では、タイヤが鳴らないように素早くハンドルを戻していき、すぐに加速できる状態に持っていくこと。

直進状態になった後は、そのまま右寄りを走るようにしてチェックポイントを通過し、その先にあるゆるい右コーナーへと進んでいこう。



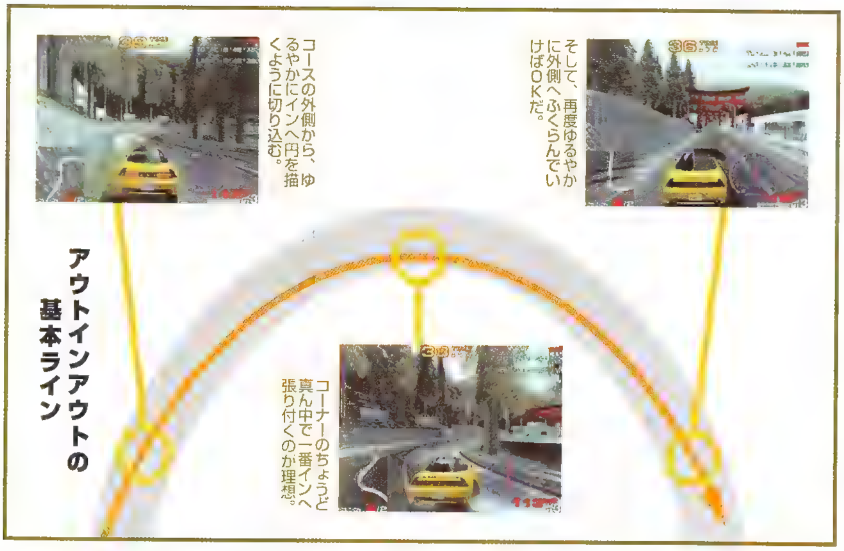
やや強引にインへ切り込むと、その抵抗で減速か起きる　これを利用しよう。

MT選択時の悩み：MTを選択して走っていると、シフトアップするべきか、そのままでいるべきか、判断が難しい状況になることがある。そういう場合は、基本的にこのゲームでは高回転型エンジンを積んでいる車が多いので、シフトアップしないで走る方がいいだろう。微妙にスリップして減速しても、シフトアップしない方が加速しやすいので速度を戻しやすい。

するするの

上級者(うまくなる)への抜け道(テクニック)お教えしましょう

レースゲームがうまい人は、速く走るために必要な"セオリー"に沿ってプレイしている。
そんなセオリーの中から、今回は基本中の基本である「アウトインアウト」を紹介しよう。



アウトインアウトの基本ライン

コースの外側から、ゆるやかにインへ円を描くように切り込む。

コーナーのちょうど真ん中で一番インへ張り付くのが理想。

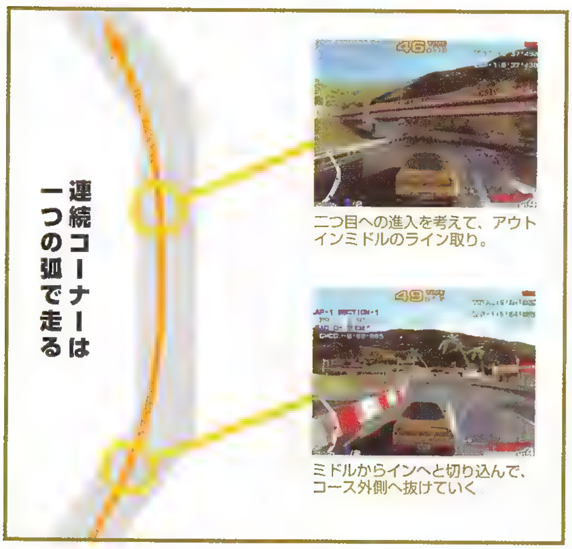
そして、再度ゆるやかに外側へふくらんでいけばOKだ。

アウトインアウトで速くなろう！

レースゲーム初心者の人でも、「アウトインアウト」という言葉は聞いたことがあると思う。

アウトインアウトとはコーナーを速く走り抜けるためのテクニックの一つで、コース外側から走り込み、コース内側を抜け、再びコース外側に走り抜けていくということを表している。

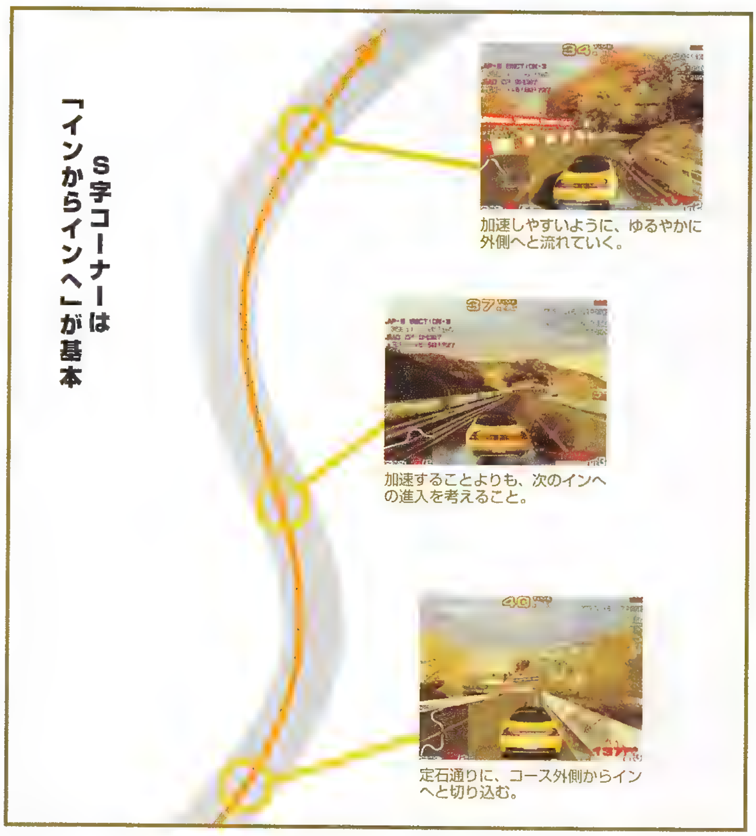
では、なぜそのような走り方をするのだろうか？ それは、コーナーを抜ける際に車にかかる遠心力、タイヤのグリップ力の関係上、大きな弧を描くようにしてコーナーを抜けた方が高い速度を維持できるからである。



連続コーナーは一つの弧で走る

二つ目への進入を考えて、アウトインミドルのライン取り。

ミドルからインへと切り込んで、コース外側へ抜けていく



S字コーナーは「インからインへ」が基本

加速しやすいように、ゆるやかに外側へと流れていく。

加速することよりも、次のインへの進入を考えること。

定石通りに、コース外側からインへと切り込む。

コーナーが連続する場合には、それぞれのコーナーでラインを作るのではなく、全体の流れから最後の部分で加速しやすいラインを作るようにする。

逆方向に曲がる連続コーナーを「S時コーナー」というのだが、このような場合も、アウトインアウトを基本にし、つなぐ部分を妥協してミドルにしたり、出口の加速を優先するラインにしていくといい。

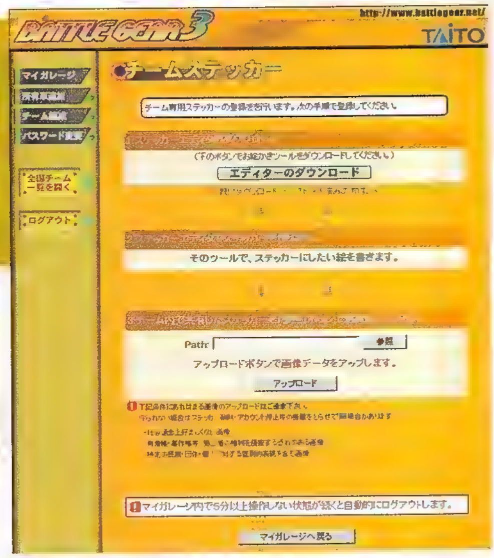
同じ向きに何度も曲がるコーナーでは、何度もインを突いていくラインを取りたくなるが、最後のコーナー部分の弧が大きくなるライン取りをしていきたい。直前のコーナーから一つの弧になるようにしていこう。

免許があるのに……：車の免許を持っていて運転には慣れているはずなのに、ゲームになるとうまく走れない……そんな人は居ないだろうか。そんな人に一言。確かに普通より速い速度で走るので難しい面もあるが、その前の心構えに油断があるのでは？　普段の運転でしっかり予測をする、早めの判断をする人は、ゲームでも上達は早いですよ。

NESYS
TAITO NET ENTRY SYSTEM

ステッカーが貼れる！

正式版の始動が迫ってきている「バトルギア3ガレージ」。今回は、その正式版で利用できるサービスの一つ「ステッカー」の情報をお届けしよう。



自分で作成してマシンに貼れる！

2003年1月から稼働予定のバトルギア3ガレージ正式版には、自分オリジナルのステッカーを作成して、車に貼れる機能が用意される。前号で紹介したパーツ装着機能と共にガンガン利用して、車をドレスアップさせようぜ！

ステッカーは個人的に作成して車に貼れるほか、「チームステッカー」という機能を利用してアップロードすることで、チームメンバー全員で共有することも可能だぞ。





専用エディターでステッカーを作成したら、マイガレージに登録した車に貼る！ ステッカーを貼ることができるのは、左右ドア、リアウインドウの計3カ所だ（車種によっては、左右ドアの計2カ所のみ）。自分だけのステッカーを貼って一匹狼を演じるも良し、チームのステッカーを貼って仲間意識を高めるも良し。



ステッカーの作成は、バトルギア3ガレージからダウンロードできる専用ツールを使って行なう。上の写真が、その専用ツールのエディット画面だ。かなり本格的なツールとなっているので、凝ったデザインのステッカーを作れそう。

アルカディアステッカーも鋭意制作中！

今回紹介しているステッカー機能を利用した、タイトー＆アルカディアのタッグ企画が進行中。近いうちにアルカディアオリジナルステッカーが完成し、読者ドライバーに配布される予定だ。配布方法・条件などは未定だが、楽しみに待っていてくれ！

ARCADIA
？



ミウと松桐師匠の バトルギアの穴（フシ）

松：ふう、どうやら特訓の成果が出てきたわ。車が走るようになってきた。

み：でもやっぱり、どうやっても完走できません。どうしたらいいんですか？

松：それはわけがあーる。最初にそんな速い車を選ぶからじゃ。免許だって、最初は普通免許を取って3年たたないと大型免許は取れないんだから。

み：ということは、まずは排気量の小さい車で特訓すればいいんですね。

松：その通りだ。オススメはDクラスのヴィッツだな。この車で操作のいろはをマスターすることだ。

み：はい、分かりました。早速やってみます。けど、前にもらったエントリーキーだと、前回登録した車が出てきてヴィッツが選べないんですけど……。

松：おうおう、大事なことをいうの忘れてた！ エントリーキー1本につき、車は1台しか登録できないんだ。実車で同じカギで違う車が動いたら困るでしょう。それと同じなんだよ。もちろん、そのとき決めたギアの変更もできないから、車とギアは慎重に選ぶんだぞ！

み：松桐さん、誰に向かって言ってるんですか。

松：みうを通して全国のお客さまに向かってじゃ。最近この手の質問が多くてのう。それじゃ、みうに新しいエントリーキーをあげるから、これで登録してくれい。

み：はーい（登録中……）準備OK！ いざ出発！

（ごつん）きゃ（がっつん）きゃ（どかしゃん）ひぇ――――ん。どうして？ うまく曲がれません。

松：ええい！ コーナーを曲がる極意はスローインファーストアウトじゃ。つまり、アクセル全開で曲がれるほど甘くはない！ コーナーに適した速度までブレーキを使って減速するのだ！

み：ブレーキってどれですか？

松：は――――あ。

バトルギアネット http://www.battlegear.net/

予選大会ついにスタート!!

闘劇 SUPER BATTLE OPERA

THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

ついに史上最大規模のゲーム大会が開幕！

この「闘劇-SUPER BATTLE OPERA-」は、全国211店舗のゲームセンターによる地方予選、そして幕張メッセにおける決勝大会によって構成される。日本全国から対戦格闘ゲームの頂点を目指す者が結集し、史上最大の闘いが繰り広げられる。この「闘劇」は真の日本一、いや世界一の対戦格闘ゲームのチャンピオンを決める前代未聞の大会になるのだ。

そして、その地方予選が去る12月7日から各地で開催され始めたのだ。

この「闘劇」の最大の特徴は、七つのゲームタイトルによって競われ、個人戦・団体戦が行なわれることだ。ここでは、それぞれ7タイトルのゲームごとに行なわれた緒戦をリポートしてみたい。

※スペースの都合上プレイヤー諸氏の敬称は省略させていただきました。

お詫びと訂正

月刊アルカディア1月号のP8～P12「闘劇-SUPER BATTLE OPERA-」の記事において、記載ミスおよび訂正がありましたので、ここに訂正させていただきます。関係者各位にはご迷惑をおかけいたしましたことをお詫び申し上げます。

正しくは以下のとおりです。

コンピュータランド小田急相模原店：
「SUPER STREET FIGHTER IIX」[illegible]
※こちらが12/4となっております。

アミューズメント ギガ：
「SOUL CALIBUR II」[illegible]りません。

セガワールドフェアー：
「GUILTY GEAR XX」の予選日は以下[illegible]です。
2002/1/25 [illegible]
2002/1/26 [illegible]

アミュージアム上越店：
「SOUL CALIBUR II」の開催日は 20[illegible]です。

ドリームファクトリーいわき店：
電話番号は 0426-28-300[illegible]です。

サウンスポット高崎店：
「THE KING OF FIGHTERS 2002」[illegible] 2[illegible]です。

ゲームプラザ白山：
「SOUL CALIBUR II」の開催日は 20[illegible]3[illegible]

タイトーイン・ウイング：
「SOUL CALIBUR II」の開催日は 20[illegible]23[illegible]

ベロパラ中津店ブラッド：
「SOUL CALIBUR II」[illegible]

GAME SPOT 21：
「THE KING OF FIGHTERS 2002」の開催日は 2003/2/1 です。

また、「[illegible]コスモエース仙台泉店」の[illegible]ご報告いたします。

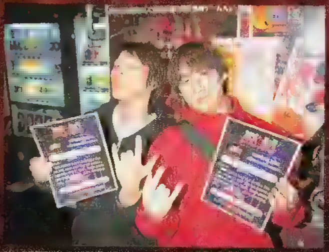
コスモエース仙台泉店
宮城県仙台市泉区八乙女中央[illegible]10
（旧）022-373-7931
（新）022-373-9111

また、ゲームセンターは[illegible]（石川県）での予選は[illegible]より中止となりました。

闘劇に関する最新の情報は http://www.[illegible].com をご覧ください。

CAPCOM VS. SNK 2

12/15 in 渋谷タイトーステーション



右が優勝者の「ボウヤ」、左が準優勝の「マゴ」。



会場となった渋谷タイトーステーション。渋谷の有名店だ。



会場には垂れ幕も張り出され期待の高さをうかがわせた。

優勝者

ボウヤ
（Pグルーヴ：ロレント・サガット・春麗）

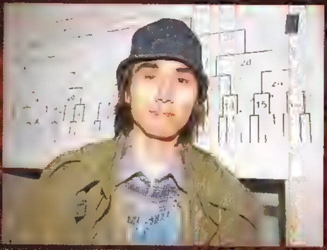
関東での「カプエス2」最初の予選ということで「だーよし」「志郎」「ツバル」など多くの強者が集結した。

出場者のグルーヴは、Sグルーヴ以外はエントリーされ、キャラはサガット、ブランカに偏らず、グルーヴに合ったキャラを選んでいたようだ。

大会では、回り込みキャンセルによる立ち回りとゲージため＆オリジナルコンボの爆発力を押し付けるAグルーヴが猛威を振るう中で、確定状況以外のオリジナルコンボをすべてブロッキングし、そのテクニックを見せ付けたPグルーヴの「ボウヤ」が優勝！決勝大会でも驚異のブロッキングを披露してもらいたい。

SOUL CALIBUR II

12/8 in セガパソピアード横浜



シャンファの華麗なテクニックで見事優勝を射止めた、「チョモランマー合目」。



32人のフルエントリーとなり、会場の中はすごい熱気だった。



優勝者

チョモランマー合目
（シャンファ）

「ソウルキャリバーII」の開幕戦には、セガパソピアード横浜が選ばれた。数多く置かれた筐体がすべて対戦台という、横浜を代表する対戦のメッカだ。まさに闘劇開幕戦にふさわしい舞台といえよう。

闘いの方は、募集枠一杯の32人フルエントリーにて行なわれた。

その激戦をくぐり抜けて優勝を勝ち取ったのは、蒲田をホームグラウンドに置くシャンファ使いの、「チョモランマー合目」だ。「本戦もマイペース」という抱負どおり、終始落ち着いた試合運びだったぞ。二位は、同じくシャンファを操る「涼」。同キャラ対戦は苦手というが、決勝はかなりの僅差だった。ともあれ、本戦進出オメデトウ!!

THE KING OF FIGHTRES 2002

12/8 in アミューズメントエース津田沼



右が優勝者の「大御所」、左は準優勝の「バット」。「バット」は「真田」というプレイヤーネームでも有名だ。





ネオ・ジオ格闘ゲーム大会の聖地アミューズメントエース津田沼にて「KOF2002」予選第一回が行なわれた。当日は遠征者も多数居て、トーナメント参加人数は63名と熱い盛り上がりを見せた。

決勝戦は、オロチ社、ビリー・クラークをメインとした「大御所」、もう一方は様々な強キャラを使いこなす「バット」とで争われた。試合は両者本戦出場が決まったこともあってか、「大御所」はチン、「バット」はセスを使っての受け狙い対決。結果、「大御所」が3対1で優勝を手にした。

優勝者

大御所

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X

12/7 in ゲームプラザ ニューヨーク大船



「元華のチャーハン」チーム。左から「うどん小池」、「2回メンマン」、「そば田中」。





大船の地に集まった精鋭は9チーム27人。バルログなどのいわゆる強キャラを集めたチームが目立つ一方、キャミィやTホーク、フェイロンなどの比較的弱いといわれるキャラクターを組み込んでいるチームは見受けられなかった。試合の方は2対3までもつれる混戦が多かったが、その中でも気をはいていたのは、『元華のチャーハン』チーム。初戦、準決勝、決勝と、すべて先鋒プレイヤーを入れ替えてきたにもかかわらず、安定した強さを見せ、3戦とも3対0のストレート勝ち。使用キャラもスーパーリュウ、バイソンとブランカという変則チームで、闘劇決勝大会でも注目のチームとなるに違いないだろう。

優勝チーム
元華のチャーハン
そば田中（スーパーリュウ）
2回メンマン（バイソン）
うどん小池（ブランカ）

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

12/14 in アミュージアム前橋



安定感抜群の「おネエちゃんひどいよ」チーム。左から「ピエール」、「ぷれじ」、「マサキ」。

『ストⅢ3rd』予選一発目は群馬県アミュージアム前橋店にて行なわれた。『ストⅢ3rd』に力を入れている店内は「ストⅢ道場」や対戦ビデオ上映もあり、いい雰囲気が作られていたぞ。

大会参加数は11チーム。優勝の『おネエちゃんひどいよ』チームは、準決勝で大将「ピエール」が「ウメハラ」、「ラオウ」、「にっと」を逆3タテ、決勝では先鋒「ぷれじ」がSA星影円舞を駆使しこれも3タテ。安定感抜群で優勝をモノにした。

「横浜から来たので、電車賃のためにも負けられなかった」とのこと。



開放感いっぱいの入り口をもつアミュージアム前橋店。



ケンの華麗な立ち回りに注目が集まる。



ストⅢが盛んなお店だけにギャラリーも夢中に。

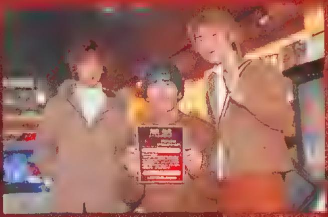
優勝チーム
おネエちゃんひどいよ
ピエール（ユリアン）
ぷれじ（ヤン）
マサキ（春麗）

GUILTY GEAR XX

12/8 in ゲームサファリ







優勝した「俺とお前と大吾郎」チーム。左から「ウメハラ」、「ありさかしんや」、「パチ」。

28ものチームが参加したこの大会。チーム戦なので、キャラ相性を考慮して順番を選ぶことが非常に重視され、それが勝敗の決め手になった。

この大会での一番の注目株はスレイヤー。全国決勝大会では全く活躍しなかったが、コマンド投げの血を吸う宇宙を決めた後、ダッシュから再度血を吸う宇宙を決め続け、ワンチャンスで気絶を狙うテクニック（通称吸血ループ）を修得したプレイヤーが何人か見られた。どんな状況でも一発逆転が狙えるため、今後の台風の目になるだろう。

この激戦を制した「俺とお前と大吾郎」はソル、スレイヤー、ファウストの爆発力と安定感が同居したチーム。三者それぞれがキャラクターの持ち味を活かしていた。しかし、この勝利はエリア代表戦の出場資格を手に入れたに過ぎず、本戦出場の枠はまだ一つも埋まっていない。長い激闘の第一歩に過ぎないのだ。

優勝チーム
俺とお前と大吾郎
ありさかしんや（スレイヤー）
パチ（ファウスト）
ウメハラ（ソル）

Virture Fighter 4 Evolution

12/14 in ツインスタージオスセガ







「静岡茶会」チーム。左から「ハクションラウ魔王」、「五郎弐千歳」、「華火」。

東京都飯田橋にあるツインスタージオスセガでは、『VF4EVO』の予選大会が行なわれた。都心での大会ということもあって関東の有名プレイヤーが集結。"バーチャ神"ちび太率いる「三闘士」を始め、もはやVF業界の一流ブランド「静岡茶会」、さらには2D格闘業界のトッププレイヤーが集まる「2D連合」など強豪チームがめじろ押し。

この激闘を勝ち抜き、決勝まで上がってきたのは「三闘士」と「静岡茶会」。「セガール」vs.「ハクションラウ魔王」の大将戦までもつれこんだ試合は、狙いすました下段投げを見事に抜け、思い切りのいい転身巴咽掌を決めた「ハクションラウ魔王」が3対1で勝利。激闘の幕を閉じた。

しかし彼らにはこの後、エリア選抜が待っている。

優勝チーム
静岡茶会
華火（レイ・フェイ）
五郎弐千歳（パイ）
ハクションラウ魔王（ラウ）


GAME BOY ADVANCE
Marvelous Entertainment Inc.
前作から1年。
ファン待望の名作格闘ゲームが
更にパワーアップ!
THE KING OF FIGHTERS EX2
Howling Blood
2003年1月1日発売予定
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
ゲームボーイアドバンス用ソフト/2D対戦格闘ゲーム
© PLAYMORE © 2001・2002 Marvelous Entertainment Inc.
●「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社プレイモアの登録商標です
●「ザ・キング・オブ・ファイターズ EX2 ハウリングブラッド」は株式会社プレイモアの許諾を受けて、株式会社マーベラスエンターテイメントが開発するものです
THE KING OF FIGTERS EX2 ~HOWLING BLOOD~
発売記念キャンペーン
●期間:2003年1月1日~1月31日(当日消印有効)まで ●商品に同梱されているアンケートハガキでご応募ください。抽選で11名の方に、ヒロアキ氏のサイン入り、油絵タッチの「オリジナル豪華デジタルピクチャー(額装)」をプレゼント致します。
※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。※詳しくは応募ハガキ、HPをご覧ください。
※上のイラストはイメージです。
■発売元
Marvelous Entertainment Inc.
株式会社 マーベラスエンターテイメント
〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-1-39 恵比寿プライムスクエアタワー19F
商品情報はこちら
www.mmv.co.jp


enterbrain
最強の戦士達、ここに集う。
K9999 [at 2002]
ANGEL [at 2001]
KYO KUSANAGI [at 2000]
RYO SAKAZAKI [at '99]
THE KING OF FIGHTERS
TRADING CARD
[1999-2002]
ザ・キング・オブ・ファイターズ トレーディングカード[1999-2002]
全90種類 1パック10枚入り400円[+税] 1箱15パック入り6000円[+税]
人気対戦格闘ゲームシリーズ"ザ・キング・オブ・ファイターズ"のトレーディングカードが発売! 最新作のKOF2002と、'99~2001までの『ネスツ編』に登場する全キャラクタービジュアルを余すところなく収録した、ファン必携のビジュアルコレクション今冬ついに登場!
KOREA TEAM
2003.01.17 ON SALE!
ザ・キング・オブ・ファイターズ トレーディングカード[1999-2002]をコミックマーケット63[東京ビッグサイト:2002/12/28~30]
エンターブレインブースにてスペシャルプロモーションカード付きで先行発売! 完全数量限定販売なのでお早めにどうぞ!
[発行元] 株式会社エンターブレイン 東京都世田谷区若林1-18-10 [発売元] 株式会社エンターブレイン営業局 東京都世田谷区若林1-18-10 ☎03-5433-7850
©PLAYMORE ©EOLITH CO.,LTD. 2001 ©PLAYMORE 2001©EOLITH CO.,LTD. 2002 ©PLAYMORE 2002

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

NEWS 『CFAS』発売時期が2003年春に

クオリティを追求するため、開発期間を延長

格闘ゲームの雄、カプコンが久々に放つ最新作『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』。ファンの期待を一身に集めていた本作だが、ここでちょっと残念なお知らせが……。何と、発売日が2003年春に延びてしまったのだ。

とはいえ、これによって大幅なクオリティアップが期待できることは間違い無い。せっかくだから、より楽しめる内容で出してくれた方がうれしいよね！　今はひとまず、新たに入手した各キャラの2Pカラーモデリングと、カプコンさんからのコメントでガマンしておこう。「いまだ全ぼうが明かされない『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』ですが、現在鋭意制作中です！　皆さん、発売まで期待していてくださいね！」(CAPCOM)



NEWS ドキッ！　チャロンだらけのグッズショップ!!

東京・渋谷にバーチャロン専門フロアオープン！

渋谷にバーチャロングッズ専門店がグランドオープン！　店内はシリーズ筐体がドッシリと鎮座ましまし、一時間2千円でフォース筐体を借りることも可能。また、インターネットショップ「HIPS」でしか手に入らない商品の一部も購買可能だ！　もう行くしか!!

PRESENT!
何と、オープン初日＆二日目限定で配られた限定書き下ろしポスターを、5名様にプレゼント！　208ページへGO!!

場所は「ハイテクランドセガ渋谷」地下一階。中にはチャロンシリーズが完備されているぞ！





RELEASE

GC版『斑鳩』公式サイトオープン!!

『斑鳩』ファンなら見逃せない、たっぷりのコンテンツが君を待つ！

大好評を博したDC版に引き続き、2003年1月16日に発売になるGC版『斑鳩』。グレードアップしたグラフィックや、最終面までやり込める「コンクエストモード」、そして読者なら看過できないであろう「チャレンジモード」など、魅力満載な内容なのは既報の通り。

そして、このたびGC版『斑鳩』公式サイトがオープンしたぞ。斑鳩公式サイトでは、右で紹介する豊富なコンテンツが閲覧できるほか、「チャレンジモード」のスコアを登録することができるのだ（2003年1月16日よりスタート予定）。ぜひ一度行ってみてほしい。



▲GC版ならではのモードが解説されているStageページ。

▼世界中の猛者が競い合う場になるRankingページ。





▲バックストーリーやキャラクター紹介が見られるWorldページ。

http://www.ikaruga-atari.net/

PRESENT! GC版『斑鳩』と特典小冊子を3名様にプレゼント！応募方法などは、208ページに書いてあるぞ。

NEWS

携帯ゲームコンテンツ「ゲーセン横丁」最新情報

第二回スコアトライアル結果発表＆Jスカイでのサービス配信開始！

第二回タイムアタックスコトラ、堂々終了！

一発勝負の連戦が波乱を呼んだ第二回「怒首領プチTA」スコトラ大会。激戦を制した上位4名の最高得点とコメントの一部を紹介！

1位　MYS　3509670点

運が良かったです。決勝で353万点パターンを使わされる状況にならなかったので気が楽でした。このパターンかなり死ねるので。

2位　まる　3528710点

ハイスコアは出せたんでよかったです。決勝で操作をミスした後簡単な敵弾で吹っ飛んだのがかなりのカルチャーショックでした。

3位　カズナ　3463560点

決勝戦、同じ九州勢のまるさんを応援してたんですが残念でした。SO504iサイコー！

4位　洋祐　3410390点

簡単にこんなアソビができる時代なんだなー、と思った。楽しかったです。

第二回大会は終了したが、まさに今現在第三回の「ガンバードTA」スコトラが開催中！　登録締切は1/9、今からでも参戦・研究は十分間に合うはずだ！



ボムボム攻撃で誘爆ボーナス！　他にもパワーアップアイテムを放置しておくと得点が上がる、ボムで敵を倒すとその敵分の得点が次のボム使用時に加算されるなどの熱い稼ぎが満載だ！

ついにJフォンでも「ゲー横」が楽しめる！

ゲーセン横丁Jスカイ版が、会員登録・月額使用料なしでアプリを単価DLできる「従量課金制」とiモード版と同じ「会員登録制」の二つの料金コースをひっさげて登場した。

気軽に遊べるのでまずはチャレンジを！

●Jスカイ版　12月配信アプリ

「怒首領プチ」甘口
「怒首領プチ」タイムアタック
「ドンピン」　「魚ポコ」

●Jスカイ版　1月配信予定アプリ

「怒首領プチ」辛口
「わくわくキャッチャー」



iモード版でも負けじと新作の嵐！　配信中の新作「わくわくキャッチャー」は、得たポイントで数々の景品をもらえるプライズアプリだ。さらに極秘情報によれば、あの「超兄貴」が……ッ!?

「エスプレイド」iモードで覚醒！（12月下旬予定）

ケイブシューティングのファンならずとも期待が高まる「エスプレイド」アプリが、1月にiモード版で配信されることが正式に決まった！今回のアプリでは、三人の主人公たちの目覚めを描く前半三面分が遊べる。もちろんキャラセレだってできるのだ!!

その完成度には、往年のファンも納得間違いなし！　しかもプレイ中条件を満たせば、ゲーム音楽の着メロや待ち受け画像をダウンロードできるようになる涙モノのサービスもあるぞ！



各種待ち受け画像はなんと井上氏による新規描き下ろし！ゲットするしか！

ゲーセン横丁の歩きかた

●iモード

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「504iシリーズ」→「ゲーセン横丁」

※月額固定　税別300円（初回入会時10コイン　毎月6コイン配給）

●Jスカイ

「Jスカイメイン」→「ケータイゲーム」→「ゲームアプリ」→「ゲームパック」→「従量課金制」→「ゲーセン横丁」

※期間定額制　税別300円遊び放題　従量制　単価150〜200円でダウンロード可能。

※JフォンC型機種では、バラエティーゲーム（ドンピン、魚ポコなど）のみ遊べます。

※画面は開発中のものです。

RELEASE

2003年の幕開けも東京ジョイポリスで！
お年玉ビンゴ大会開催！　成人の日特別チケットも登場！

2003年も東京ジョイポリスが熱い！　元旦1月1日は朝11時からオープン。毎年恒例の「お年玉ビンゴ大会」は豪華商品が目白押し。大人になってお年玉をもらえなくなったと嘆くそこの君！　東京ジョイポリスでもらっちゃおう、もらっちゃおう！　5日まで毎日やってるので、何度でもご参加ください！

そして、1月といえば成人式。新成人の皆さん、おめでとうございます！　1月13日の成人の日には記念チケットをご用意します。アトラクションパスポートに「J-POP CAFE ODAIBA」の1ドリンクチケットを付けて、お値段なんと2,500円！　当日のみ、東京ジョイポリスエントランス窓口にて販売します。また、HPには「成人の日記念クーポン」を掲載。プリントアウトするか携帯にダウンロードしたものを提示でパスポートが1,000円割引に！　こいつぁ春から縁起がいいや！

※成人の日の特別チケット・クーポンは、ナイトパスポートや前売りパスポートは対象外となります。予めご了承ください。
※成人の日特別チケット・クーポンご利用の場合は、窓口で生年月日がわかる証明書をご提示いただきます。

PRESENT!
セガ様より、ジョイポリ入場チケットを5組10名様分いただいた！　詳細は、200ページのプレゼントコーナーをご覧あそばせ！

RELEASE

ブクロはもうバレンタインなんじゃ
1・13は20年にちなんだ物で無料or千円引き

餃子スタジアム開設4カ月で、来園者100万人突破でホクホクでぃす。そこで！（いや関係ないんだけど）2003年3月20日まで「チョコレート博覧会」を開催することになったんじゃ!!　期間中は、世界中のチョコドリンク・食べ物を味わえる「ショコラBAR」や、チョコレートの歴史を学べる「チョコレート物語」などのアトラクションを設置。当然、バレンタイン期間は特別イベントも開催じゃぞ！

そして、1月13日には成人の日スペシャルとして「ハタチのモノDE入園無料」を実施！成人を迎える若人はもちろん、「20年」にちなんだモノ（20年前の雑誌とか）を持って来れば、入園無料orフリーパス1000円引きとお得なんじゃ！

2003年もブクロは熱いんじゃ！



NAMJATOWN

PRESENT!
ナムコ様より、ナンジャタウン入場チケットを5組10名様分いただいた！　詳細は、202ページのプレゼントコーナーへレッツゴー！

NEWS

ゲームの日は駅！
東京駅でゲーム？

11月23日、（社）日本アミューズメントマシン工業協会、（社）全日本アミューズメント施設営業者協会連合会、日本SC遊園協会の三団体によって、第八回「ゲームの日」の記念イベントが全国的に開催された。

都内では、東京駅のイベントスペースにサミー、セガ、タイトー、ナムコといった大手ゲームメーカーによる、人気ゲーム機を設置してのPRイベントが行なわれた。『ナイスつっこみ』のプレイの様子に、普段ゲームをやらないようなお年寄りも、立ち止まって眺め入っていた。

また一方、浅草「花やしき」では、毎年恒例の「ふれあいアミューズメントフェスティバル」を開催。これは養護施設の子供達を招待して、花やしきで楽しんでもらうというイベント。今年は8施設より保護者を含む150名が招待され、ゲームの日オリジナル風船を手に、花やしきでの一日を堪能していた。

東京駅に設置されたイベントスペース。なかなかの盛況ぶりだ。





花やしきでのイベントの様子。招待された人たちも皆、楽しんだようだ。

てあたりしたいゲームリスト

-12月13日時点-

●2002年12月発売予定のタイトル		
太鼓の達人4	ナムコ	和の心ゲーム
DanceDanceRevolution EXTREME	コナミ／コナミマーケティング	ダンスシミュレーション
BATTELE GEAR 3	タイトー	ドライブ
頭文字D Arcade Stage Ver.2	セガロッソ	ドライブ
THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ	ワウ エンターテイメント/セガ	ガンシューティング
WORLD COMBAT	コナミ／コナミマーケティング	ガンシューティング
ポップンミュージック9	コナミ／コナミマーケティング	音楽シミュレーション
クイズケータイQモード～MailもChatも恋しTel～	AMEDIO/タイトー	クイズゲーム
あずまんが大王パズルボブル	moss/タイトー	落ちモノパズル
MONSTAR GATE Ⅲ	コナミ／コナミマーケティング	多人数参加型マスメダル機
Virtua Fighter4 Evolution Ver.B	セガ／セガAM2	3DCG格闘
●2003年1月発売予定のタイトル		
dogstation Deluxeイヌターネットはじめました！	コナミ／コナミマーケティング	ペット育成・コミュニケーションゲーム
●2003年2月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
ケツイ 絆地獄たち～（今冬予定）	ケイブ	シューティング
PREMIER ELEVEN（未定）	サミー	スポーツ
Sports Shooting USA（来春予定）	サミー	ガンシューティング
Maximum Speed（来春予定）	サミー	レース
Dolphin Blue（仮　来春予定）	サミー	アクションシューティング
兎ー野生の闘牌ー山城麻雀編（来春予定）	童	麻雀
CAPCOM FIGHTING ALL STARS（未定）	カプコン	対戦格闘
F-ZERO AC（仮 未定）	アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）	ドライブ
ドラゴンクロニクル（未定）	ナムコ	カード
麻雀格闘倶楽部2　日本プロ麻雀連盟Ver.（未定）	コナミ／コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀ゲーム
新・豪血寺一族（未定）	ノイズファクトリー	対戦格闘
BORDER DOWN（未定）	グレフ	シューティング
Damu Deva（未定）	アークシステムワークス	シューティング
Hi☆Paiパラダイス	セタ／アルゼ	学園ラブコメ麻雀
カラフルハイスクール（仮　未定）	ナムコ	クイズ
（仮称）アイドルゲーム（未定）	ナムコ	育成
式神の城Ⅱ（未定）	アルファ・システム	シューティング

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

2位　Virtua Fighter4 Evolution

Pick Up!



惜しくも2位に甘んじている『Virtua Fighter4 Evolution』だが、12月上旬にバージョンBにアップデートされた。基本的に調整版ということで、劇的な新化は無いものの、細かいキャラクターバランスなどに変化が出てくる模様。これがランキングにどう影響するか？

メーカー　SEGA-AM2
ポイント　138.1

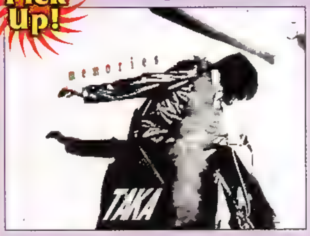
順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス／プレイモア・サンアミューズメント>	167.0
2	2	Virtua Fighter4 Evolution<SEGA-AM2／セガ>	138.1
3	5	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン／セガ>	121.6
4	3	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス／サミー>	92.8
5	6	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ／コナミマーケティング>	86.6
6	4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン>	68.0
7	9	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ／彩京>	49.5
8	7	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	26.8
9	7	SOUL CALIBUR Ⅱ<ナムコ>	20.6
9	-	熱チュー！プロ野球2002<ナムコ>	20.6

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

10位　beatmania IIDX 8th style

Pick Up!



10位初登場となる『8th』。同シリーズはこれまでも「いかにバリエーションを広げるか」に、果敢に力を注いできた。本作ではbeatmania5鍵盤のコンポーザーが本格参入し、さらなる多様性の獲得に成功している点がプレイヤーの支持拡大に貢献しているようだ。

メーカー　コナミ／コナミマーケティング
ポイント　96.0

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	drummania7thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	185.7
2	7	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.<コナミ／コナミマーケティング>	155.0
3	9	GUITARFREAKS 8thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	141.9
4	1	太鼓の達人3<ナムコ>	131.0
5	3	頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ／セガ>	128.8
6	6	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002<ヒットメーカー／セガ>	126.6
6	7	pop'n music 8<コナミ／コナミマーケティング>	126.6
8	4	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2／セガ>	120.0
9	5	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー／セガ>	98.1
10	初	beatmania ⅡDX 8th style<コナミ／コナミマーケティング>	96.0

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
アミュージアム麻生店	北海道札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームインさんしょう新庄店	富山県富山市3-1-6	☎076-422-1115
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F～4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
スガイ24	北海道札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
セガワールド博多	福岡市博多区博多駅南6-7-33	☎092-481-1645
セガワールド福田	大阪府堺市福田1056-1	☎072-236-9378
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1F	☎04-7163-9844
ハイテクランドセガブリーズ店	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-724-3678
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

読者が感じた「攻略情報を掲載してほしいタイトル」

今月の月替わりランキングは「読者が攻略情報を掲載してほしいゲームタイトル」だ。当然、新作でも記事で取り扱えなかったりすることもあるし、昨今は旧作がゲームセンターで復活（新しく稼働?）する場合もあり、広くリクエストが集まっている。そんな状況を集計したので、一つずつ見ていこう。

まず第1位は『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズだ。以降の順位もそうだが、そのほとんどの集計をシリーズごとに行なっていることを了承していただきたい。さて話を戻すと、一番人気が『K.O.F.』シリーズであることは、同シリーズの情報量の多さが伺える。しかも、いまだに『同'98』以降は現役で稼働している店舗もある。しかし、その中で一番のリクエストは『同'94』ということだ。まさか温故知新的にやり込まれていることがあるのだろうか?

第2位は『ストリートファイター』シリーズ。名実ともに傑作として名高い『同Ⅲ 3rd STRIKE』がリリースされてから、既に3年以上の歳月がたっている。その同作品と『スーパーストリートファイターⅡX』の2作品へのリクエストが集中。まだやり込んでいる人たちがいることの証であり、作品のポテンシャルを物語っているといえよう。

第3位は『餓狼伝説』シリーズ。『MARK OF THE WOLVES』へのリクエストを筆頭に『同SPECIAL』の人気も高い。先の『ストリートファイター』シリーズと同じような傾向と感じる人も多いのではないだろうか?

そして第4位が『サムライスピリッツ』シリーズだ。Hyper NEOGEO版のリクエストはほとんど無く、人気の中心は『同天草降臨』だ。特に続編を望む声も多く、カリスマ的な人気を誇っていることも事実だ。

このように見ていくと、圧倒的に対戦格闘ゲームの情報を求める声が多い。そうした中『エスプレイド』や『グラディウス』シリーズといったシューティングゲームも健闘している。

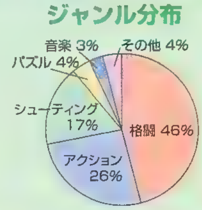
また、前述の『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』や『スーパーストリートファイターⅡX』などは、弊社が主催するゲーム大会「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」にて、その攻略の粋を拝むことができるはずだ。そうした末長い楽しみ方をしてみるのもいいだろう。

攻略してほしいゲームタイトル

順位	タイトル	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS シリーズ	116.3
2	STREET FIGHTER シリーズ	69.8
3	餓狼伝説 シリーズ	37.2
4	サムライスピリッツ シリーズ	27.9
4	WORLD HEROS シリーズ	27.9
6	MARVEL VS. CAPCOM シリーズ	23.3
6	幕末浪漫 月華の剣士 シリーズ	23.3
7	Final Fight シリーズ	18.6
9	ESPRADE	14.0
9	CAPCOM VS. SNK シリーズ	14.0
9	GRADIUS シリーズ	14.0
9	魔界村 シリーズ	14.0

順位	タイトル	ポイント
13	R-TYPEシリーズ	9.3
13	ALIEN VS. PREDATOR	9.3
13	CRAZY TAXI	9.3
13	ぐわんげ	9.3
13	ジャスティス学園	9.3
13	ジョジョの奇妙な冒険シリーズ	9.3
13	ドルアーガの塔	9.3
13	NINJA MASTERS	9.3
13	BUBBLE BOBBLE	9.3
13	pop'n musicシリーズ	9.3
13	METAL SLUGシリーズ	9.3
13	MORTAL KOMBATシリーズ	9.3
13	ワルキューレの冒険	9.3
13	宇宙戦艦ゴモラ	9.3
13	堕落天使	9.3
13	天外魔境真伝	9.3

ジャンル分布



今回の取材地
東京都
「中央線沿線」



ゲームセンターマップ

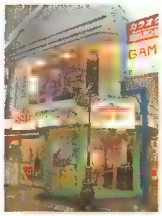
今回の訪問先は「住んでみたい路線」などの調査で常に上位に挙げられる中央線沿線。ゲーセン事情のよさで、さらなる人気アップは間違いなし!?

※記事中のデータは、取材を行なった11月下旬の内容によるものです。

激戦区の中で良心が光る！
ゲームセンターZEST

●東京都武蔵野市吉祥寺本町1-9-7
☎0422-20-0262
●営業時間：10:00～25:00

お客さん第一をモットーに、いろいろなサービスやイベントを実施している。地下にあるビデオゲームフロアは、何と台が空いていればいつでも1時間500円でレンタルしてもらえる。ゲームの設定は自由に変更できるので、やり込み派にはうれしい限りだ。





『pop'n8』は、学校帰りの女の子たちで賑わっていた。

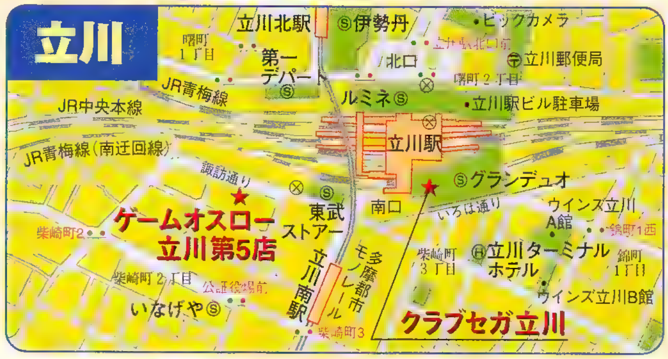


お店の1番人気は、気サッカーゲームの最新作『バーチャストライカー2002』だ。

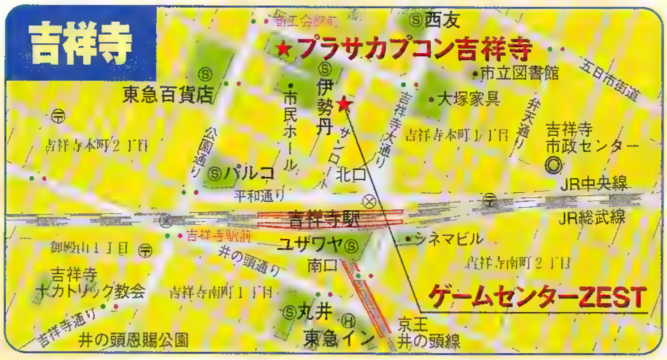
人気ゲームランキング	
1st	バーチャストライカー 2002
2nd	ビートマニアⅡDX 8th style
3rd	ギルティギア イグゼクス
4th	ウイニングイレブン
5th	機動戦士ガンダムDX

スタッフより
店内は音ゲーを中心に盛り上がりを見せており、先日行なわれたイベントも大盛況でした。また1月下旬には『GGXX』大会の開催を予定しています。また「来店1回でスタンプ1個、スタンプ20個で1プレイサービス」というポイントカードも導入しています。

立川



吉祥寺



女性に優しいゲーセン
クラブセガ立川

●東京都立川市柴崎町3-2-1 サザンビル1F
☎042-521-3050
●営業時間：10:00～24:00（金・土・祝前）～25:00

立川駅にほど近い絶好の立地条件からか、学校帰りの女学生やカップルといった幅広い客層で賑わっている。またスタッフにも女性が多く、サービス面でもあいさつの徹底や空気清浄機を多く設置するなど、だれもが入りやすい空間作りが徹底されている。



スタッフより
店内の1番人気であるプライズゲームは、景品の取れやすさと種類の豊富さが自慢です。また「ゲーム機だけではない楽しさ」の提供をめざしており、店内の巨大スクリーンを使ったビンゴ大会（2003年1月1～3日開催）などのイベントも行なっております。



人気のメダルゲーム『お祈り大明神』。



もちろんセガ直営店だけに『VF4 Evo』も充実。

人気ゲームランキング	
1st	UFOキャッチャー
2nd	WCCF
3rd	お祈り大明神
4th	セガ四人打ち麻雀M.J
5th	幻想美学

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2124010

立川の音ゲー界をリード
ゲームオスロー立川第5店

●東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F
☎042-529-7837
●営業時間：10:00～25:00

立川駅南口近くのお店。ビデオゲームには力を入れているとのことで、特に音ゲーは人気、レベルともに高い。当然ラインナップは充実しており『pop'n9』『DDR EXTREME』は2台ずつ入荷されている。またパチンコ店の2階というロケーションからか、パチスロも豊富にそろっている。





もちろん音ゲー以外のビデオゲームも充実。所狭しと並んでいるぞ。



人気の音ゲーの中でも、特にプレイヤーのレベルが高いという『ドラムマニア7thMIX』。

人気ゲームランキング	
1st	ビートマニアⅡDX 8th style
2nd	ドラムマニア 7thMIX
3rd	機動戦士ガンダムDX
2nd	バーチャファイター4 エボリューション
5th	KOF 2002

スタッフより
音ゲーは全般的に人気ですが、特に『ドラムマニア』『ギターフリークス』はレベルの高いプレイヤーが集まっています。また格闘ゲームでは、毎週金曜に『GGXX』大会を開催しています。タイムレンタルも行なっていますので、ぜひ一度お越しください。

感 中央線といえば「まあるい緑の山手線、真ん中通るは中央線♪」のCMソングだよね。あれって、いつの間にか歌ってる人が子供からハスキーボイス（内藤やすこ風）の女性に替わってて、今だにスゴイ違和感あるよ。あと、昔中央線沿線で真剣に家探しをした（結局諸事情で止めた）ことがあったんで、どことなく感慨を抱きながらの取材でしたよ。（曽原）

アイコン情報
- 格闘ゲームが盛んな店
- 音楽ゲームが盛んな店
- シューターが集まる店
- メダルゲームが多い店
- 全般的に料金設定が安い店
- レトロゲームが充実している店
- 連射装置などのサービスのある店
- A アルカディアクーポン加盟店

アニアキのふるさと、すべりジェフのホーム

プレイランドチェリー 一橋学園店

●東京都小平市学園西町2-13-1
☎042-344-7741
●営業時間：10:00～24:00

国分寺駅から西武多摩湖線に乗って一つめの駅、一橋学園駅を降りて目の前にある。店内は昔ながらのゲームセンターを感じさせてくれる雰囲気があり、とても落ち着く。お店とプレイヤーはもちろん、プレイヤー同士のコミュニケーションも大変盛んだ。



入口の周りには、お客さんのものと思われる自転車が並ぶ。どことなく懐かしさを感じさせる風景だ。

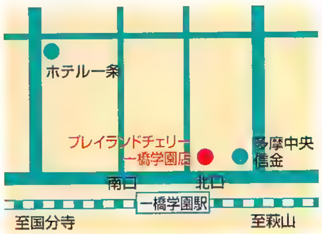

地元密着型のお店だけに、やはり学校帰りのお客さんが多い。


ダイレクトメールによるメダル無料サービスも行なっている。

スタッフより

当店はとてもアットホームな雰囲気なのでゲーム好きの方ならきっとすぐ仲間ができます。『pop'n』や『VF4 Evo』ではプレイヤー同士の交流も盛んです。また超レトロゲーマーが突如出現したり、某有名プレイヤーが召喚されることもありますよ。

人気ゲームランキング	
1st	バーチャファイター4 エボリューション
2nd	頭文字D Arcade Stage
3rd	ポップンミュージック 8
4th	KOF 2002
5th	宇宙大作戦チョコベーダー



吉祥寺が誇る総合店

プラサカプコン吉祥寺店

●東京都武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 B1
☎0422-23-5201
●営業時間：10:00～25:00

カプコン直営店として、都内で一番最初にオープンしたお店。吉祥寺LOFTの地下1階にあり、平日は学生、休日には買い物帰りの家族連れが多数訪れている。設置ゲームのラインナップは幅広く、年齢や性別を越えて、だれもが楽しくプレイすることができる。



スタッフより

店内にはメダル・ビデオ・プライズゲームなど、最新のものを中心に約200台以上がそろっていますので、あらゆるお客様に楽しんでいただけると思います。また毎週日曜日にはビンゴ大会を開催しています。スタッフ一同心よりお待ちしておりますので、ぜひ遊びに来てください。


店内は広く、ゆったりとした気持ちでプレイすることができるだろう。


ニューヨークをイメージしているという店の内装にも注目したい。

人気ゲームランキング	
1st	麻雀格闘倶楽部
2nd	WCCF
3rd	ワールドコンバット
4th	KOF 2002
5th	ドラムマニア 7thMIX



http://www.capcom.co.jp/game/amuse/chokuei/kichijyo.html

まるでゲームのデパート!?

ゲームファンタジア 八王子店

●東京都八王子市東町11-3 ゲームファンタジアビルB1～4F
☎0426-48-1288
●営業時間：10:00～24:45

八王子地域では最大級を誇る。特に3フロアあるメダルゲームコーナーは、それぞれのフロアごとに特徴が打ち出されている。また景品の取りやすさで勝負するプライズゲームや、40台以上がそろうスロットマシンも人気を集めている。



ここまで規模が大きいゲーセンは、なかなか無いだろう。地元以外からも訪れる人が多いのも当然だ。

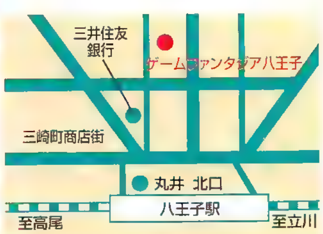

アダルトな雰囲気が漂うフロア。デートにオススメ！


実際にプレイすれば、取りやすさはハッキリ実感できるだろう。

スタッフより

当店は八王子最大の全5階からなり、ぎっしりアミューズメントを詰め込んでいます！　正に"激取れ"のプライズゲームと、近郊から"メダラー"が集結してくるメダルゲームは必見です！　イベントも多数開催中!!

人気ゲームランキング	
1st	スターホース 2002
2nd	UFOキャッチャー7
3rd	幻想美学
4th	麻雀格闘倶楽部
5th	ファンタジアステーション



http://www.adores.co.jp/shop/hachioji01.html

荻窪に燃える格ゲーの炎！

荻窪GAME-EXC

●東京都杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F
☎03-5397-9551
●営業時間：10:00～25:00

「荻窪を格闘ゲームの聖地にしたい！」という目標のもと、熱い戦いを繰り広げているお店。当然レベルも高く、最近では『GGXX』を中心に盛り上がりを見せている。また店とお客さんとのホットな交流も魅力の一つだ。



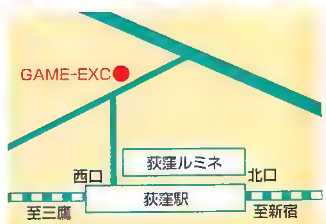
スタッフより

2ちゃんねる・アーケード板名物「DQN店長66」のお店です。古き良き"熱き"時代のゲーセンを復活させるため、日々頑張っています。1月は「闘劇」に一人でも多く参加させるための『GGXX』修行強化月間となっています。


『GGXX』だけでなく『VF4 Evo』や『KOF2002』なども大人気。


激闘の記録が貼られているのも、戦いが盛り上がっている証拠だ。

人気ゲームランキング	
1st	ギルティギア イグゼクス
2nd	バーチャファイター4 エボリューション
3rd	KOF 2002
4th	機動戦士ガンダムDX
5th	バーチャストライカー 2002



http://www.game-exc.com/

想　冬のゲーセンの風物詩といえば強烈な静電気。コインを入れた瞬間にやって来るその衝撃はプレイの前に、別の覚悟が必要なほど。プレイするのにも一苦労だけど、お店のスタッフの皆さんはもっと大変。冬はモニターにホコリが溜まりやすいから、台拭きの回数を増やさないといけないんだよね。仕事とはいえ、本当にご苦労様です。(DOI-2)

いつかビデオゲームがインカムの稼ぎ頭になる日が来ると考えています。

第二十五回

魂を籠める者

株式会社アメディオ

Devoting All Energy To GAME

「クイズ ケータイQモード ～MailもChatも恋しTel～」の開発メーカーとして、アーケードの世界に飛び込んできたメーカーが、今回訪ねた「株式会社アメディオ」だ。1998年に設立された比較的新しい会社だが、どういったメーカーなのだろうか？

ほかにも我々の会社はゲーム以外の企画も視野に入れています。

── では実際にゲームのソフトを製作するという以外にも、何か企画を考えていると？

青木　そうです。最近では、テレビドラマの企画などもやりましたし、オリジナルキャラクターの立ち上げなどもやっています。

ただし、会社の規模が大きくはないので、大手メーカーさんのバックアップがまだまだ必要なんですけどね。

── 今回アーケードゲームの開発を行なわれていますが、これはどういった経緯で開発されたのですか？

青木　今回のタイトルは、タイトーさんからお話をいただきました。当社のブレインに、過去アーケードで実績のあるクイズゲームを企画していたプランナーいましてね。じゃあ、クイズゲームでいこうか、ということでタイトーさんに企画を出した次第です。

── このゲームがアーケードゲームの第一作目になるんですよね？

青木　いえ、二作目なんです。この企画の前に、同じタイトーさんとの企画があります。サンリオのキャラクターを使った占いゲームが、クイズゲームとほぼ同時期に発売されるんです。

一応順番的には、こちらの占い機が一作目になります。

── 今回アーケードゲームを作られて、青木さんの中で、「アーケード」というものは、どのようなものに捉えられましたか？

青木　そうですねぇ。わたしは、アーケードとコンシューマーのゲーム開発に大きな区別はしていないです。コンシューマーなら長く遊べるように作って、アーケードならインカムの関係上その瞬間を楽しめるという感じで作っていけばいい。「遊ばせ方」というものは違うと思うんですが、根本的には同じコンピュータゲームではないか、と捉えています。

── まずは、会社設立の成り立ちから聞かせてもらえますか？

青木　アメディオは、私を含めた五人が設立メンバーなんです。この五人は以前に勤めていた会社から一緒だったんですよ。

その会社が5年ほど前、ある会社に吸収合併されたんです。でも、あまりいいお見合いではなかったようで、我々の事業部は解散になってしまったんです。

僕は彼らの上司だったこともあって、彼らの就職先を捜していたところ、知り合いに「じゃあ、青木さん独立しないか？」と言われたんです。だから、最初から会社をやろうとは考えてなかったんですね（笑）。

── 思いもよらなかったゲーム開発会社を運営するに至って、何か問題はありましたか？

青木　そうですねぇ……。もともと私は営業・販売の担当だったんです。開発と営業は敵対関係みたいな感じですから、それなりにありましたよ（苦笑）。だから、自分で開発会社の社長をできるのかな？　という不安は抱えてました。でも、実際は私が開発するわけではなく、スタッフがゲームを作ってくれますからね。

ただ、開発会社を維持するとなるとたいへんだなと思いました。営業的なスキルはあっても、ほかのメーカーさんとのつながりやゲーム開発ができるプロデューサーとの面識もあまりなかったですしね。将来的な不安要素がたくさんありました。

── 設立当時から現在に至るまで、会社のスタンスに変更などありましたか？

青木　会社の設立当初は、完全な下請けという形でスタートしました。ただ、下請けという立場のままでは、クライアントの都合もあって我々がやりたい事というのが達成できないですよね。だから、少しずつ自分たちの企画でゲームを作ろうと考えていましたね。最近では、半々ぐらいで我々の企画をメーカーさんに持ち込んで採用していただくという風なスタンスでやってます。



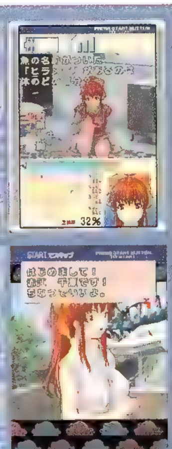
株式会社アメディオ
代表取締役社長

青木 正和

あおき・まさかず
生年月日・1957年1月26日
出身地・静岡県
学　　歴・亜細亜大学卒
職　　歴・株式会社シグマ、株式会社レイアップなどを経て、現在に至る。
趣　　味・金魚飼育



アメディオ



©AMEDIO

── 今、アーケード業界は厳しいという現実があると思うんですが、あえてアーケードゲームの開発を選んだ理由はなんでしょう？

青木　アーケードゲームというものは、日本の文化だと思っています。

確かにゲームセンターは減少していますが、アーケード自体がユーザーから飽きられてはいないと思います。

現状では、シール機やプライズがメインになっていますが、いつかビデオゲームがインカムの稼ぎ頭になる日が来ると考えています。

コンシューマーゲームでは遊ぶけど、アーケードゲームはやらないという方程式は無いはずです。

アミューズメント業界自体にも可能性を感じていますし、そういった将来的な展望を念頭に置いて、今回アーケードソフトを作りました。

── 将来的にアーケード作品を作り続けていくということですか？

青木　はい。我々はソフトの開発会社であって、ハードは問わないんです。お客様からこういうソフトを作ってくれないか？　と要望があればどんどん作っていきますよ。

業務用そのものに関しても、家庭用と同じようにリサーチして、オリジナル企画を立ち上げてソフトを作っていきたいと思っていますよ。業務用も家庭用もアメディオの事業展開の一つに過ぎないということです。

── 大手メーカーが社内でソフトを開発するという時代から、社外のソフトハウスに外注するという形へとゲーム産業は空洞化の時代に変わりつつありますが、ソフトハウスの一つとして、このような変化をどう捉えていますか？

青木　我々のようなソフトハウスは組織としては小さいですが、いいアイデアをたくさん持っています。ただ、ルートの問題などや資金不足などで、ゲームを開発するチャンスがなかなか無いため、ソフトを作れない状況なんです。

だから、今のような大手メーカーがいいソフトハウスを探しているという時代は、まったく新しい良質なゲームが生まれる時代でもあると考えていますよ。

ひと昔前はオリジナル基板を使っている会社がほとんどでしたが、今は家庭用とハードを共有する時代ですからね。そういった点でも、いろいろなハードを経験している開発者同士の意志の交流が増えて、面白いソフトが生まれていくと思いますよ。

── では、最後に読者へ向けて一言お願いできますか？

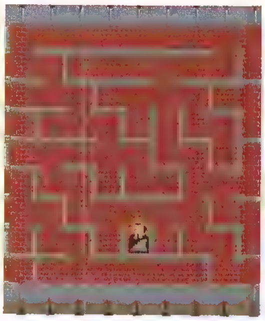
青木　今回のゲームは、クイズゲームに飽きた人でも楽しめる内容になっています。ぜひともゲームセンターで遊んでください。

（敬称略　2002年12月　池袋にて）

ナムコ携帯コンテンツなら
あの名作もプレイできる!?

これだけは覚えておきたい
『ドルアーガの塔』基礎講座

ここでは、ゲームをプレイする上での基本的なポイントをレクチャー！ 基本システムを覚えて、その奥深いゲーム性を堪能しよう!!



迷路状に入り組んだフィールドを探索。カギと出口の位置はプレイごとに変わっていく。

POINT1 ゲームの基本ルール



カギ：フロアをクリアするために必要なアイテム。これでドアを開けることができる。

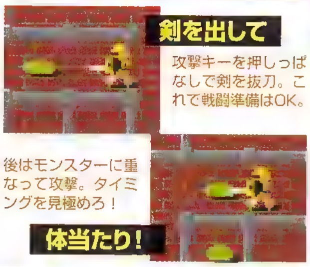
ドア：次のフロアに進むための出口。カギを持った状態で近づくことで自動的に開く。

宝箱：さまざまなアイテムが入った箱。各フロアごとに決められた条件クリアで出現。

主人公・ギルを操作、各フロアに配置された「カギ」を入手して「ドア」を開ければステージクリア。最上階のフロア60を目指していくことがゲームの目的。とはいえ、フロア内にモンスターが徘徊しているため、これを倒しながら先へ進んでいく。

POINT2 モンスターへの攻撃

各フロアを徘徊するモンスターとの戦闘は、基本的に攻撃キーを押したままの状態で体当たりすることで行なう。とはいえ、それぞれに特徴や弱点などが存在するので、単純に突っ込んでいったのでは駄目。動きを観察して倒し方を考えよう。

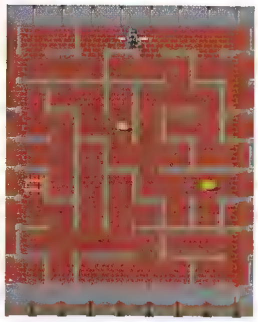


剣を出して

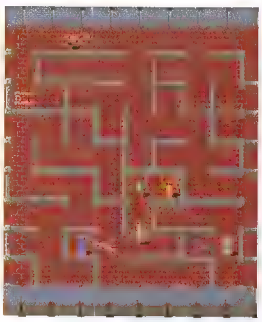
攻撃キーを押しっぱなしで剣を抜刀。これで戦闘準備はOK。

体当たり！

後はモンスターに重なって攻撃。タイミングを見極めろ！

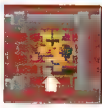


ナイトなどの固いモンスターは、交差を繰り返して倒すが……ギルの体力も減っていくぞ。



スペルは、色によって性質が違っている。中でも緑スペルは壁を抜けるので、特に注意。

POINT3 盾を使った防御操作



剣を出してない状態は、ギルの正面（進行方向）に盾を構えてスペル攻撃を防ぐ。

状態による盾の方向

剣を出した状態では、ギルの進行方向に対して左側からのスペル攻撃を防げる。



モンスターは、その種類ごとに攻撃バリエーションが異なる。中でも一番やっかいなのは、遠距離からのスペル攻撃。これに対しては左手に構えた盾で防御しなければならない。盾はギルの状態によって有効な方向が違うので覚えておくこと。

主要なアイテムの種類



マトック：フィールドの壁を壊せる便利なアイテム。制止した状態で壁に向かって剣を振るって使用するが、破壊不能な外周に使うと消えてしまう。

ポーション：さまざまな効果を秘めた薬。原則的に新しいポーションを入手すると、以前に持っていたポーションは無くなってしまうので要注意！

バランス：特定の宝箱を判別するために必要なアイテム。これを取らずに開けてしまうと、呪われた装備品を取ることになりゲームクリアが不能に。

ブック：先のフロアへ進むことで、クリアに必要な通路やドア、カギが見えなくなるのを防ぐアイテム。一応、無くてもクリアは可能だが……必要。

キャンドル：壁をワープして移動してくる厄介なゴーストが見えるようになるアイテム。ブック系と同じく、無くてもゲームのクリア自体はできる。

装備品：スピード&耐久力アップなど、主にギルを強化してくれるアイテム。ゲームクリアに必須のアイテムもあるので、取り忘れには注意しよう。

宝箱からアイテムGet！

各フロアに出現する宝箱からは、ゲームを進める上で役立つアイテムを入手可能。イージー・モードを選択してゲームをプレイした場合は、ゲームスタート時からフロアに宝箱が設置されているが……やはり、宝探し&謎解き要素といった『ドルアーガの塔』の醍醐味を味わえるノーマル・モードをオススメしたい。

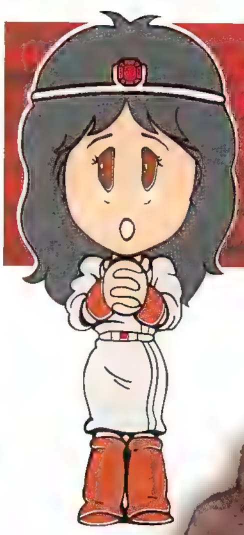
さて、宝箱から入手可能なアイテムは、ゲームをクリアするために必要な場合も多いので取り逃しは厳禁！ しかし、中にはギルを弱体化させる効果を持つアイテムも存在するので、これらの出現フロアは事前にチェックしておくこと。ある程度ならコンティニューを使ってのプレイでも入手可能だが、呪われた装備品は要注意!!

ドルアーガの塔

謎解きとアクション、ロールプレイング要素の三つが、絶妙なバランスで盛り込まれた往年の名作『ドルアーガの塔』（1984年／ナムコ）。そんな80年代のナムコ黄金時代を築いたアーケードゲームが、J-PHONE用「アプリキャロットJ」のコンテンツとして登場！ ゲーム内容の忠実な移植に加えて、携帯版『ドルアーガの塔』では、セーブ機能や宝箱の出現条件などを検索する機能も完備。少しの待ち時間でもプレイが可能な仕様だ。

ドルアーガの塔

■ハード：J-フォン　■メーカー：ナムコ
■発売日：絶賛稼働中　■価格：1カ月300円
■ジャンル：アクションロールプレイングゲーム
■アプリキャロットJへのアクセス方法：
J-フォンメニュー➡J-スカイメイン➡ケータイゲーム➡メーカー別リンク➡ナムコ・ステーション➡ナムコアプリキャロットJ



カイ KI

女神イシターに仕える巫女。ドルアーガとの戦いに敗れて、石にされた状態で塔の最上階に幽閉されている。主人公ギルとは恋人関係。



王国の王子。悪魔ドルアーガを倒し、囚われた恋人のカイを救うために、アヌ神から授かった鎧を身にまとって単身で塔へ挑む黄金の騎士。

ギル GIL

※画面は開発機材で撮影しているため、携帯電話で見る画面とは多少異なります。

ゲー事典 耐久力について：ナイトやドラゴン系のモンスターと同じように、主人公ギルにも目には見えない耐久力（＝体力）が設定されている。これはモンスターとの戦闘（交差）によって消費され、設定値を下回った時点で剣を出していてもミスとなるので注意！ また、アイテムを取ることで防御力や耐久力がアップするが、ポーションオブパワーの効果はそのフロアのみとなる。

アルカディア流 携帯改造術

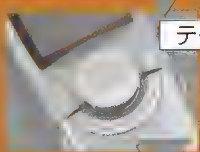
[illegible]



[illegible]



[illegible]



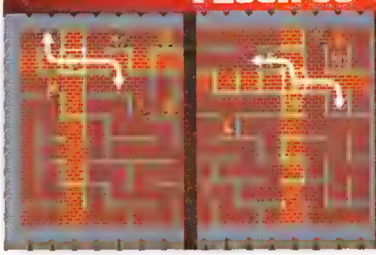
[illegible]



全フロア　宝箱出現条件&アイテム効果　リスト

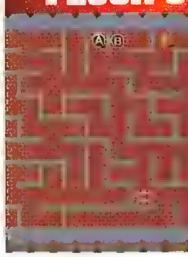
トレジャー	フロア	出現条件	効果
カッパーマトック	floor 1	グリーンスライムを3匹倒す	各階で宝箱を取る前と後に1回ずつ壁を壊せる
ジェットブーツ	floor 2	ブラックスライムを2匹倒す	ギルの移動速度をアップする
ポーションオブヒーリング	floor 3	ブルーナイトのいずれかを倒す	ミスした場合に身代わりになってなくなる
チャイム	floor 4	カギを取らずにドアの上を通過する	スタート直後に向いた方向にカギがあると鳴る
ホワイトソード	floor 5	メイジの呪文を歩きながら盾で3回受ける	18階の宝箱を出すために必要
キャンドル	floor 6	上の外周から下へ移動する	ゴーストが見えるようになる（10階まで有効）
シルバーマトック	floor 7	カッパーマトックを消すorカッパーマトックを持っている状態でミスする	各階で宝箱を取る前に1回、後に2回壁を壊せる
ポーションオブパワー	floor 8	出現位置から縦軸と横軸をずらして剣を出す	ギルの体力をアップする
ポーションオブエナジードレイン	floor 9	※下図参照1	ギルの体力を低い一定の値にする
ガントレット	floor 10	レッドスライムの呪文を盾で受ける	26階の宝箱を出すために必要
キャンドル	floor 11	下の外周から上へ移動する	ゴーストが見えるようになる（15階まで有効）
アーマー	floor 12	下の外周にドルイドを出現させる	52階の宝箱を出すために必要
レッドラインシールド	floor 13	敵を全滅させる前にドアの上を通過する	33階の宝箱を出すために必要
ドラゴンポット	floor 14	残りタイム5000になるまで待つ	ドラゴンを一撃で倒せる
グリーンネックレス	floor 15	剣を出し切っていない状態でブルーナイトとすれ違う	27階の宝箱を出すために必要
パーマネントキャンドル	floor 16	左右の外周を通る	ゴーストが見えるようになる
ポーションオブアンロック	floor 17	メイジゴーストを5回ワープさせる	18階の宝箱を開けるために必要
ドラゴンスレイヤー	floor 18	上下左右の外周に触れないで待つ	ギルの攻撃力をアップ&45階の宝箱を出すために必要
ブックオブライト	floor 19	ドアを開けてしばらく待つ	フロアの通路が見えるようになる（23階まで有効）
ポーションオブパワー	floor 20	敵を倒さずにドアを開ける	ギルの体力をアップする
グリーンリング	floor 21	剣を出した状態で動かずに待つ	ブルーウィスプを通り抜けられる&39階の宝箱を出すために必要
ポーションオブエナジードレイン	floor 22	移動キーを右7回、左1回、右7回の順番に入力する	ギルの体力を低い一定の値にする
バイブル	floor 23	ブルースライムを倒さずにウィザードをすべて倒す	フロアの通路が見えるようになる
バランス	floor 24	出現位置で剣を振る	26階で宝箱の真偽を見分けるために必要
無し	floor 25	――	――
ハイパーガントレット	floor 26	ドルイドを一～三人倒してカギを取る	剣の出し入れ速度をアップ&ドルアーガを倒すために必要
レッドネックレス	floor 27	ブルーウィスプとすれ違う	ファイヤーエレメントを通り抜けられる
ブックオブゲートディテクト	floor 28	ドアの上で剣を出して方向転換する	ドアが見えるようになる（23階のアイテム効果も兼ねる）
ゴールドマトック	floor 29	方向キーを右回りに3回入力する	各階の壁を無制限に壊せる
ポーションオブアンロック	floor 30	※下図参照2	31階の宝箱を開けるための必要
パール	floor 31	携帯電話の1ボタンを押す	ギルから3ブロック以内でドラゴンを制止&防御力をアップする
バランス	floor 32	剣を連続して振る	33階で宝箱の真偽を見分けるために必要
ハイパーシールド	floor 33	シルバードラゴンとすれ違う	シールドの有効範囲をアップ&ドルアーガを倒すために必要
ブックオブキーディテクト	floor 34	いずれかのミラーナイトを倒す	カギが見えるようになる（23、28階のアイテム効果も兼ねる）
ポーションオブエナジードレイン	floor 35	グリーンローパー二匹とすれ違う	ギルの体力を低い一定の値にする
バランス	floor 36	ファイヤーエレメントを通り抜ける	37階で宝箱の真偽を見分けるために必要
ハイパーヘルメット	floor 37	ドルイドゴースト二匹を倒し、レッドローパーとすれ違う	ギルの防御力をアップ&ドルアーガを倒すために必要
グリーンクリスタルロッド	floor 38	剣を出した状態でウィザードの呪文を盾に受ける	48階の宝箱を出すために必要
レッドリング	floor 39	方向キーを上2回、下5回の順番に入力する	レッドウィスプを通り抜けられる（ブルーウィスプは不可）
ポーションオブデス	floor 40	残タイム10000まで待ってローパーとすれ違う	41階以降のタイムカウントを速くする
ポーションオブキュア	floor 41	ウォックスを倒す	40階のアイテム効果を無効化する
サファイアメイス	floor 42	レッドウィスプとすれ違ってカギを取り、再びレッドウィスプとすれ違う	無し
ポーションオブエナジードレイン	floor 43	グリーン➡ブラック➡レッド➡ブルー➡ダークグリーン➡ダークイエローの順番でスライムを倒す	ギルの体力を低い一定の値にする
バランス	floor 44	ドルイド➡メイジ➡ソーサラー➡ウィザードの順番でマジシャンを倒す	45階で宝箱の真偽を見分けるために必要
ポーションオブアンチドート エクスカリバー（偽物／本物）	floor 45	宝箱を取らずにリザードマン➡ハイパーナイト➡ミラーナイト➡ブラックナイト➡ブルーナイトの順番に倒すと、新たな宝箱（ポーションオブアンチドート）が出現。これを取って初期配置の宝箱を取るとエクスカリバーになる	ドルアーガを倒すために必要
ブルーネックレス	floor 46	外周の四隅を通り、最初に外周と触れた地点を通る	ドラゴンの炎に触れても死ななくなる
ポーションオブアンロック	floor 47	レッドローパーを一匹倒す	49階の宝箱を開けるために必要
レッドクリスタルロッド	floor 48	外周の四隅を通る	58階の宝箱を出すために必要
ポーションオブエナジードレイン	floor 49	ドアの上を通過してからウィザードのいずれかを倒す	ギルの体力を低い一定の値にする
ポーションオブパワー	floor 50	上下左右の外周に四隅以外の場所で触れる	ギルの体力をアップする
バランス	floor 51	壁に向かって歩き続ける	52階で宝箱の真偽を見分けるために必要
ハイパーアーマー	floor 52	壁を4回壊す	各階で1回、盾を使わず呪文を受けられる&ドルアーガを倒すために必要
ポーションオブアンロック	floor 53	※下図参照3	54or56階の宝箱を開けるために必要
ブルーリング	floor 54	※下図参照4	レッド&ブルーウィスプの両方を通り抜けられる
無し	floor 55	――	――
空箱	floor 56	盾を使わずにウィザードの呪文を受ける	――
ルビーメイス	floor 57	ドアの上を通過してからサキュバスとリザードマンを倒す	59階のクオックスを倒すための必要
ブルークリスタルロッド	floor 58	※下図参照5	ドルアーガを倒すために必要
無し	floor 59	――	――
無し	floor 60	――	――

FLOOR 30 ※参照2



フロア30の条件は、左から3ブロック・上から2ブロック目or右から5ブロック、上から2ブロック目をXY軸がずれた地点から3回通過することで宝箱が出現する。簡単な出し方としては、マトックを使って壁を破壊後、矢印の動きを3回繰り返していけば条件を満たす。

FLOOR 9 ※参照1



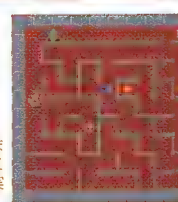
フロア9の条件はフィールドの最上段（外周）の中央部分。A、Bポイントの両方を通過すると宝箱が出現する。

宝箱のヒ・ミ・ツ？

宝箱を出現させる条件自体が謎解き要素満載だが、その謎解きをしてもいくつかの謎が残る。中でも当時から有名だったフロア56「空箱」。フロア53のポーションを持ち越すことで出現するが……中身はなんとカラッポ！　ほかにも謎は多い？

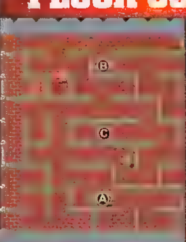


フロア45で宝箱が分からなくなってしまったら… ギルの剣を重ねたグラフィックで判別が可能。



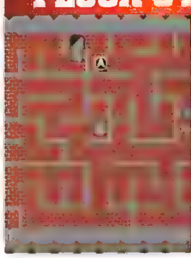
噂の空箱。当時はさまざまな噂が飛び交ったが…… こういった細かな部分も忠実に再現されている

FLOOR 58 ※参照5



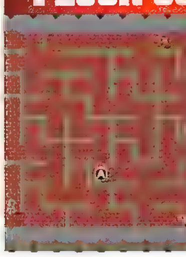
フロア58の条件は、右から5・9ブロック目のA、B、Cポイントをアルファベット順に通過することで出現。

FLOOR 54 ※参照4



フロア54の条件は、右から9ブロック・最上段のAポイントでギルに下を向かせることで宝箱が出現する。

FLOOR 53 ※参照3



フロア53の条件は、右から9ブロック・下から2ブロック目のAポイントで下壁を破壊して上から通過する。

ゲー事典 呪われた装備品：フロア24、32、35、44、51の宝箱からは、ゲームクリアに必要なギルの最終装備を入手できる。しかし、これらの宝箱をバランスを取らずに開けてしまうと……エビル～といった名を冠した呪いの装備を取らされてしまう。見た目には判別しづらいが、これらの装備を取ってしまうとフロア59をクリアできなくなってしまうので注意すること。


WEEKLY ファミ通
1/10・17合併号
好評発売中
特別定価350円
ポケットモンスター ルビー・サファイア
キングダム ハーツ ・ファイナル ミックス・
アンリミテッド：サガ
バイオハザード 0
攻略小冊子
ゼルダの伝説 風のタクト
テイルズ オブ デスティニー2
1/24号は、1月10日(金)発売!
© 2003 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY


ファミ通 PS2!
プレイステーション2
1月17・31日合併号
特大リニューアルで
好評発売中
知りたいゲーム情報を
徹底取材で毎号掲載!!
ファミ通PS編集部が自信を持って
お届けする期待度大のゲーム特報
FAMITSU PS2
I・CHI・O・SHI SOFT
真・三國無双3、デビル メイ クライ2、
FFX-2など、話題作をイ・チ・オ・シ!!
特別付録
アンリミテッド：サガ
ICHIOSHI! SOFT
FAMITSU・PS2
イチオシマークが目印だ!!
2002 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY


ファミ通 Xbox
日本で唯一のXbox専門誌
定価590円
今月は27日発売
DEAD OR ALIVE
Xtreme Beach Volleyball
好評につきアンコール付録
特製下敷付き!
大特集
真・女神転生 NINE
パンツァードラグーン オルタなど
12タイトル徹底攻略
2月号 好評発売中!


ファミ通キューブ+アドバンス
2月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
付録1
ポケモン
ルビー・サファイア
攻略小冊子
付録5
ゼルダの伝説
付録6
ゼルダの伝説
風のタクト
特製下敷き
付録7
どうぶつの森+
カードe
ファミ通バージョン
付録8
ボンバーマン
ジェッターズ
攻略小冊子
付録9
宇宙大作戦
チョコベーダー
仰天3Dメガネ
付録10
ゲームキューブ
メモリーカード
シール
10大付録


噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
DVD-Video Magazine
ファミ通Wave DVD
VOL.28
DVD VIDEO
特製ケース&
ピクチャーレーベル
定価980円
プレイステーション2期待のロボットアクションゲーム
ANUBIS ZONE OF THE ENDERS
ほかゲーム映像コンテンツ満載!
全国書店にて発売中!!!!


ポケモンの公式攻略本!!
ポケモン ルビー・サファイア
ワールド大百科
12月25日発売予定／A5判／本体650円
初めてポケモンをプレイするキミにおくる一冊。
わかりやすいマップや、データが盛りだくさん!
今からでもおそくないぞ、本屋さんにいそげ!!
ポケモン ルビー・サファイア
ポケモン大全集
1月31日発売予定／A5判／価格未定
ポケモンの情報がまんさいの一冊!!
ワールド大百科
公式攻略本!
ファミ通の攻略本だよ。
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通DVDビデオ　DVD VIDEO　enterbrain



サミー公認

『ギルティギア』シリーズファン必見！
昨年大人気を博したファミ通DVDビデオ
『ギルティギア ゼクス全国決勝大会
バトルフォーセイント』に続き、今年11月3日に
開催された『ギルティギア イグゼクス』の
「全国決勝大会」決勝トーナメント戦を完全収録！
さらに、特典映像として、このDVDビデオでしか
観られない聴けないクリエイタートークも収録!!

頂上決戦をDVDビデオ化！

ギルティギア イグゼクス 全国決勝大会
サミーズカップ
THE NEW SAINT GLORY
好評発売中！

標準価格 5800円 税抜

Sammy

■SLBM-00010 ■JANコード:45-41993-01133-9 ■DVDビデオ 片面一層 ■約100分
©2002 ENTERBRAIN,INC. ©Sammy 2002/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

ARC SYSTEM WORKS

20余年にわたるSNKの歴史をエンターブレインが映像化！
初期アーケード作品からNEOGEOまで、総収録作品数100本以上！

PLAYMORE

All about SNK®
～SNKのすべて～

過去、数々の名作ソフトを世に送り出してきたSNK。
その独創性ゆえ、これまで多くの熱狂的なファンを生みだし、
いまなお多くのファンを虜にしています。
そんなSNKが生みだしてきた名作ゲームソフトを、SNKの歴史を振り返りつつ、
そのすべてを映像"史料"として後世に残したいという願いから……
このファミ通DVD『SNKのすべて』は生まれました。

DVD2枚組（特別仕様パッケージ）
2003年1月30日発売予定

標準価格：14000円
■SLBM-00011 ■JANコード:45-41993-01134-6 ■約240分（DVDビデオ2枚組）
■片面一層 ■COLOR ■MPEG2 ■レンタル禁止 ■ステレオ ■4:3 ■複製不能
©2002 ENTERBRAIN,INC. ©Copyright 2002.PLAYMORE CORPORATION All rights reserved.
※NEOGEOは株式会社プレイモアの登録商標です。

●ホームページアドレス：http://www.enterbrain.co.jp/　●お取り扱い：お近くの家電量販店、ゲームショップにて　●収録映像の内容は予告なく変更する場合もあります。


Sammy
ARC SYSTEM WORKS
2D格闘ゲームの最高峰、シリーズ最新作登場!
ノンストップ・ハイテンションバトル!!
総勢20人のキャラクターが織りなす真夜中の宴…
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
好評発売中!!
操作感を忠実に再現!!
FighterStick ~GUILTY GEAR XX Custom~
標準価格:4,500円（税抜）
好評発売中!!
標準価格:6,800円（税抜）
http://www.guiltygearx.com
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社 〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 ユーザーサポート 03-3764-4675 [月～金10:00～17:00(祝祭日を除く)]
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Sammy 2002 / 1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd
PlayStation 2

稼働直後！DDR最新情報！

今回は、『DanceDanceRevolution EXTREME』の生みの親である、犬伏氏（チーフディレクター）、成田氏（ディレクター）にインタビューを敢行。『DanceDanceRevolution』にかけた月日を振り返ってもらいつつ、最新作の注目点なども聞いてみた。さらに、今回追加された要素、変更点なども紹介。集大成にふさわしい作品をご堪能あれ。

DanceDanceRevolution EXTREME
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：2002年12月下旬発売（稼働中）
■使用基板：

Text：閃屋、田渕健康

DDRの軌跡

1998

[illegible]月 DanceDanceRevolution 稼働開始

DDRはここから始まった。斬新すぎるそのプレイスタイルに、誰もが驚きを隠せなかった。そして、ゲーマーと呼ばれる層だけでなく、あまりゲームセンターに足を運ばない層にも影響を与えた。まさに、Revolution（革命）だった。

11月 DanceDanceRevolution インターネットランキングバージョン発売

1999

1月 DanceDanceRevolution 2ndMIX発売
4月 DanceDanceRevolution 2ndMIX Link Ver.発売
11月 DanceDanceRevolutionR 3rdMIX発売

2ndが発売され、少しずつプレイヤーも慣れてきた時期。しかし、隠し曲であったPARANOIA MAX -DIRTY MIX-が、そんなプレイヤーの壁となる。この曲をクリアしたいがために頑張ったプレイヤーも多いはずだ。

2000

5月 DanceDanceRevolution 3rdMIX PLUS発売

細かい調整を加え、収録曲も大幅に増加したバージョンアップ版が登場。この時点で、DDRは一大ブームを巻き起こしていたのだ。

9月 DanceDanceRevolution 4thMIX発売
12月 DanceDanceRevolution 4thMIX PLUS発売

その半年後、4thMIX PLUSが登場。シリーズで一番プレイしたというプレイヤーは多いことだろう。それもそのハズ、収録曲は150曲以上。今までに無いボリュームで、プレイヤーを楽しませてくれた。

2001

3月 DanceDanceRevolution 5thMIX発売
10月 DDR MAX -DanceDanceRevolution6thMIX-発売

5thMIXで、ロングバージョン（1曲の長さが2曲分）が登場。その後、名義を変えDDR MAXとしてスタート。5thMIXまでの曲は一切無く、すべて新曲で構成。さらに、この作品でMAX300という曲が初登場。DDRプレイヤーを震え上がらせた。

2002

3月 DDR MAX2 -DanceDanceRevolution7thMIX-発売

DDR MAX2になり、新たに鬼モードが追加。今までやり込んできたユーザーに挑戦状をたたきつける。そして12月、とうとうDDRの最高傑作が登場！

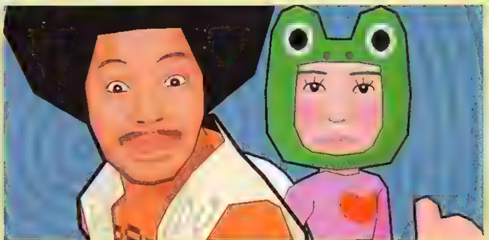
12月 DanceDanceRevolution EXTREME発売 集大成へ極まる!!

DDRと歩んだ歴史

1998年に登場し、ゲーム業界に新しい風を吹き込んだ『DanceDanceRevolution』（以下DDR）。今までに数多くのバージョンアップを施し、多くのユーザーに踊る楽しさを教え続けてくれている。そこで、現在まで発売されたシリーズを振り返り、『DDR』というゲームが、どう変化してきたのかを見ていこう。初代発売当初からのプレイヤーには、その当時の思い出や、懐かしさを感じてもらい、今作から始めたプレイヤーには、その長い歴史を[illegible]てもらい、さらに好きになってもらいたい。

はじめは、プレイしたくても、むずかしくてプレイできなかったという思い出のあるプレイヤーも多いだろう。しかし、リズムに合わせて矢印を踏めば、その魅力（爽快感）に引き込まれ、もうプレイせずにはいられない。





※左が犬伏氏、右が成田氏です。

犬伏氏(DDR EXTREMEチーフディレクター)：ゲーム中の背景や、キャラクターのモーションデザイン、ステップデータを担当。
成田氏(DDR EXTREMEディレクター)：プログラム全般、及びインターネットランキングを担当。初期のころはステップデータも担当。

DDREXTREME　発売記念インタビュー

Keep'on DDR!!

ついに発売されたDDRの最強形態『DDR EXTREME』！　今回は、初代『DDR』から一貫して、シリーズを己の信念の元に育て上げてきた二人の開発者にお越しいただき、今までのシリーズを振り返っていただくとともに、最新作の破壊力をみっちりと語っていただいた！　踏んでから読むか、読んでから踏むか!?

DDRとともにあり続けた日々

――まず最初に、お二人が『DDR』というシリーズにかかわるようになっ[illegible]ところに、次の企画として上がってきたのが『DDR』だったんです。

[illegible]ずっ[illegible]

――お二人が初代『DDR』の開発にかかわられたとき、その手応えはいかが[illegible]

成田　いやあ……最初は海のものとも[illegible]このゲームで遊んでくれるのか？　ど[illegible]

犬伏　全然予想がつきませんでしたね。[illegible]もん(笑)。

――と、いって[illegible]りよりも一段高いステージみたいなものがあって、そのステージの上に『DDR』が置かれてたんです。[illegible]やのに、思いっきり目立つステージの[illegible]で、何とかステージから降ろしていた[illegible]

成田　それまでは、みんな遠巻きに「何かへんなゲームがあるぞ」って見てたんですが、ステージから降ろした瞬間にぽつりぽつりと人が付き始め……。

犬伏　その後は、ギャラリーがギャラリーを呼び、店の入口をふさぐ程の大[illegible]

成田　[illegible]イしてくれてた人たちが居たよね？

犬伏　あ、居た居た！　アロハシャツ[illegible]くれてて、彼らをきっかけにしてギャラリーが増えて、ほかのプレイヤーも[illegible]

成田　彼らが居なかったら、ロケはど[illegible]

――では、現在の『DDR』の隆盛をもたらしたのは、そのアロハ三人組だったんですね(笑)。

犬伏　今はどうしてるんやろうなあ。[illegible]

成田　初代の『DDR』にかかわらず、シリーズ通してロケテのときは常に驚きの連続でしたね。

犬伏　[illegible]ケテではパフォーマンス重視で「初見で既にパフォ」って人が居たりして、[illegible]気がします。

成田　"ミラーモード"を最初に採用したときも「一応、やればできないことはないけど、まさか画面に背を向けてプレイする人はいないだろう」と思[illegible]

犬伏　ロケテの時点で既に背面で踊っている人が居て(笑)。「ミラーマンや！」って。あのときは、こちらの狙ったものが、ユーザーが望んでいた自[illegible]

成田　でも、ロケテの反響がすごかったのは西も東も同じでしたね。

――『DDR』のユーザーは、ロケテストに非常に関心を示している方が多かったですよね。

犬伏　ロケテの時点で「これはクリア[illegible]ほとんどクリアされてましたから(笑)。これ以上難しくしたらアカンやろ[illegible]と思いながらも、何とかして「オモロ[illegible]ましたが、結局ロケテの時点でクリアされなかったのは『DDR MAX』でのときに出した"MAX300"とい[illegible]

そして現れる最強のDDRに向けて

[illegible]いかがですか？

[illegible]

成田　ステップデータの数だけでも、全部の[illegible]を合わせると一曲一曲やったとしても……一年で終わらないですね(笑)。

犬伏　ライトユーザーの方からヘビーユーザーの方まで、広く意見を取り入れて調整を[illegible]たのが、今回の作品ですね。

[illegible]

――『DDR EXTREME』には、一[illegible]「GOOD」「GREAT」「PERFECT」に加えて「MAVELAUS」が採用されていますが……。

犬伏　今の高レベルユーザーは、ほと[illegible]スコアに差が付かないんですよ[illegible]それで、今回からさらにシビアな判定[illegible]のときには皆さん苦戦しておられたよ[illegible]

[illegible]かのビーマニシリーズの人気曲が多数盛り込まれていますが、『DDR』用にコンバートする際に注意したことなど[illegible]

[illegible]ミングに合わせてボタンなどを入力することで音が出る」じゃないですか。でも『DDR』は「音にあわせて踏む[illegible]プレイヤーが、その楽曲のどのパーを重点的に耳で追っているか――ボ[illegible]それぞれでタイミングを[illegible]その『DDR』の持つデリケートな部分[illegible]に、ほかのシリーズからコンバートさ[illegible]として成立させていくかという作業が、[illegible]てくるわけです。元のノートが持って[illegible]して成立させるのが大変ですね。

成田　単純に、「DDR」の曲としては[illegible]いなんですが、[illegible]DX」の平均は2分前後、だったとか……今回『DDR EXTREME』に収録している曲の中には、コンポーザーに頼んで、尺を[illegible]

犬伏　[illegible]ろなどです。やっぱり、[illegible]作で難しい曲は『DDR』でも難しい、とか、原作のムービーやキャラクタ[illegible]インパクトの強いものなら、素材を借りにいっ[illegible]

成田　今回はいろんな方々が協力して[illegible]

犬伏　ほかのチームにもかなり友情出[illegible]ていうか、君はユーザー？　という人々に、ステップデータなどを手伝っ[illegible]

成田　それは皆さん楽し[illegible]。

――それでは最後に、これから『DDR EXTREME』に挑まれるプレイヤーの皆さんに一言お願いします！

[illegible]が完成しました。ボリュームの点では[illegible]ランキングもパワーアップして開催し[illegible]って踏みつけてやってく[illegible](笑)。

――ありがとうございました！

EXTREME NOTE　さまざまな点が変更、改良されてきたDDRだが、4th、5thは難易度表示の「ANOTHER」が「Trick」に変更されていた。これは、海外版では「ANOTHER」のニュアンスが伝わらず、現地の社員から「コレジャ意味ワーカリーマセーン」と言われ、「それじゃ"Trick"じゃどうか？」と変更したところ「オーケーデース」となったとのこと(犬伏氏談)。

今年は一年これを踏め！
DanceDanceRevolution EXTREME Check it up!!

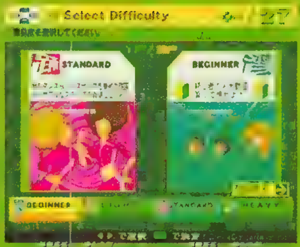
開発者のさまざまな想いが詰まった、渾身の力作『DDR EXTREME』。ボリュームも内容もたっぷり、2003年はこれで過ごせること間違い無し！

Text：内座

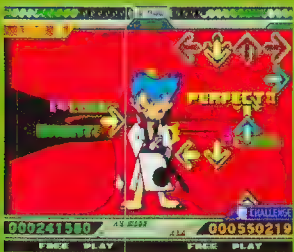
初心者もベテランも共にDance!!

数々の新要素と膨大な楽曲をその回に押し込んで、待ち一の二回目つたDDR!! EXTREMEが、ついにゲームセンターに登場した。懐かしの楽曲もたくさん復活。ほかのビーマニシリーズから投入された曲も数多い。その他に、[illegible]も盛りだくさん。シリーズの魅力すべてが[illegible]体験できる。

そのため、今までのシリーズをやり続けてきたファン以外のプレイヤーからも注目を集め[illegible]。コアンの人、初めての人、何は無くともまず遊んでみよう!!

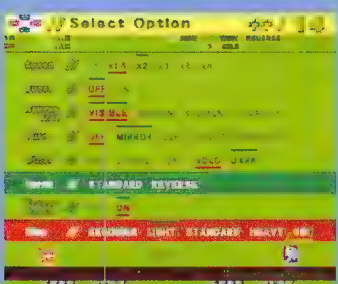


…から…る人、さらりと遊ぶ人の…



活用しよう！ 初心者必見 便利なオプション

曲を選んだ直後、スタートボタンをすぐに離さずに押しっぱなしにしてみよう。オプション画面が表示される。この画面で、ゲームにさまざまなオプションを仕込むことができるのだ。オススメはOtherのsolo、矢印が4分や8分の種類ごとに色分けされる。慣れないうちは、フリーズアローをオフにするのもアリ。



まだ台に上がったことのないシャイな人へ



勇気が無い、ハズカシイ、今までいろんな理由があって、横目で見ながらも台に上がれなかった人。この「習」なら最初のプレイにうってつけ。最初の1曲はゲージが無くなってもゲームオーバーにはならず、確実に2ステージ遊べるぞ。

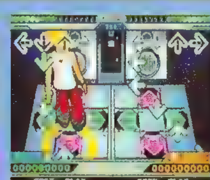
友達を誘って、共に踏むのもいい方法。このゲームに慣れている人に2P側で踏んでもらう場合でも、両者違う難度をセレクトして一緒に遊べる。



恐れる必要全くナシ!!

華麗なステップを決めるため





ノリのいいステップを決めたいと思うなら、まずは台に一歩を踏み出すことだ。現在上級者と呼ばれるプレイヤーの誰しもが初心者だった。プレイしたいけど……と二の足を踏んでいる初心者の諸君も、勇気を出して台に上れー!!

今回の選曲画面

より一層遊びの幅が広がった本作。選曲画面に絞って見てみると？

選曲画面中に↓↓で「鬼」にもなる



懐かしのあの曲、「鬼」があるかどうか早速試して……うおっ、デター！

選曲画面で↓を二回踏めば、難易度を変化させられるのは、シリーズのプレイヤーならもうお馴染み。「激」に合わさっているときに二回踏むと、鬼譜面がある曲なら、「鬼」が登場する。もちろんこの後のオプション画面でも、変更可能だ。

作品名ごとのランダム選曲もあります



写真は「遊」の選曲画面。ランダムオールやプレイヤーズベストなどいろいろある。

「遊」の選曲画面では、全曲からのランダムセレクトや、ビーマニ楽曲の中だけでランダムに選んでくれるコースなどがある。通常モードでは、作品名を選んで作品ごとにソートできるようにもなっているので、選曲がスムーズにできる。どのモードも一通り眺め回してみよう。

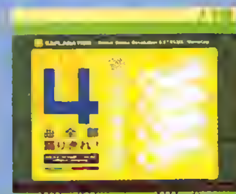
EXTREME NOTE

「激」と「鬼」：旧曲も新曲も、いろいろなモードで遊んでみよう。ある程度「激」を踏める実力を持っているなら、本作ではぜひ「鬼」譜面にチャレンジ！ もちろん中には「激」より難しい譜面が多いのだが、必ずしもキツくなっている訳ではないらしい。「激」とはまた違った性質の譜面、というものもあるようだ。「激」と「鬼」を選んで、踏み比べてみるのも乙！

連続で休むことなく4曲プレイ

シリーズを『3rdMIX』辺りから遊んでいる人には懐かしい「連」（ノンストップモード）。本作では、コースの豊富さもさることながら、しっかりとオプションを仕込めたりと、自由度も高くなっていて、遊び方の幅がいろんな方向に広がっている。

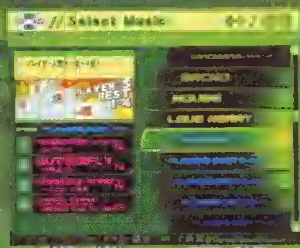
そしてなにより、3曲設定の台でも4曲踏めるというお得さ！ このありがたさだけは変わっていないのだ。





プレイヤーズベストも選択肢に

プレイヤーに選ばれた度合いで決まるプレイヤーズベスト。それを集めてコースにしたのがこれ。1日で変わる可能性があるので新鮮だ。



プレイヤーズベストがたくさん並ぶ。下の方へ行くと、こっそりワーストコース[illegible]

多彩なコース

さまざまなコンセプトのコースが、その多彩さをものがたっている。この通り、ちょっとやそっとじゃ遊び切れない数のコースが並ぶ。さらに、このモードでは、難易度がNORMALとDIFFICULTという2段階に変更可能。

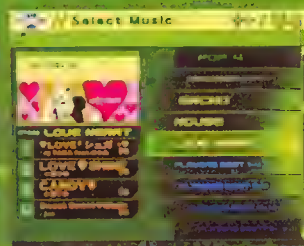
オプションも設定可能

コースセレクト画面で[illegible]を二回踏むと[illegible]しい譜面に変えられるほか、やはりここでもオプションが仕込める！ しかし、最初に決めたオプションは、4曲終わるまで同じなので注意が必要。



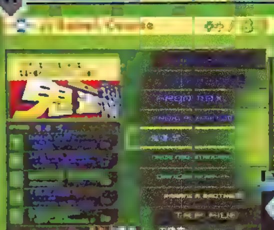


コンボ数を継続すれば、自然と気分もマーベラスになれる!!

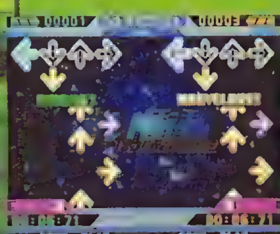


とってもかわいくフルハートなコース、ラブハート。うーん、愛を感じる。

プレイヤーを苦しめる恐怖の[illegible]……



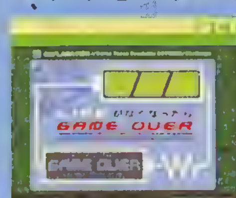
「タイムで競ってほしかったのに！」とは犬伏氏談。今回はクリアを阻むかのように、ものすごい内容になってる模様です。



プレイ[illegible]を[illegible]ギャラリー側もドキ[illegible]の[illegible]感を味[illegible]。しっかり[illegible]残れ！

何曲、何分もちますか!?

やはり今回もモードセレクトの最後に控えている「鬼」。チャレンジと銘打たれたこのコースはライフ個数制限で、GOOD以下の判定を出すとライフが減っていく。しっかり踏まないと、あっという間にゲームオーバーになる。しかし、クリアできたときの達成感は、何にも増して高いのだ。





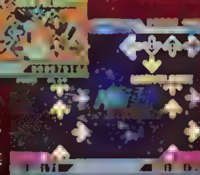
一体どうなの新要素

モードや曲とは違った側面の、気になる新要素をここでチェック。

光り輝くMARVELOUSE

「連」と「鬼」では、バッチリ踏むとパーフェクト判定よりもさらにいい判定、マーベラスが出現。これまで割と同列だった上級プレイヤーの間にも、実力の差が出てきそうだ。そうなると、インターネットランキングも白熱しそうな予感。


実際の枠にピッタリはまればMARVELOUS判定が。


パーフェクト以上によろこびが！ 出し続けるのは難しいぞ！

何が飛び出す？ 隠し要素

気になる隠し要素だが、今回は一体どんなものがあるのだろうか？ 何が出るかは発売後、しばらくたってからのオタノシミ。前作では、プレイヤーが遊んだ分だけ筐体ごとにポイントが加算されていき、一定値が貯まれば隠し要素が出るという仕組みだった。筐体ポイントによる隠し要素は、プレイ後の画面を見ればどれだけ出現しているか確認できた。そのため、早めに全部出現した店舗には人気が集中し、プレイヤーの人口が増えるなんて状況もあった。果たして今作はどのような仕組みなのか？ インターネットランキングにも絡みそうな予感だが!?

EXTREME HINT
隠し要素のことはおいおい分かってくるんで、とりあえずは何も考えずにバリバリ踏んで堪能しよう。でも、まだまだ寒い季節が続くので、凍えた体でゲーセンに行った場合は、急に無理な運動をせず、ちょっと足なんかを回して軽めの譜面から遊ぼう。昨日の続きの[illegible]が早くやりたい、という気持ちも分かるけど、長く遊ぶためにも足首や膝には優しくね！

恐怖のEFI研究所潜入ガイド

THE HOUSE OF THE DEAD III™

今から潜入していくEFI研究施設には、得体の知れない敵がウヨウヨ潜んでいる。まずはChapter0、1の注意点をしっかり押さえよう！　何事も、始めが肝心。

Text：閃屋

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII
- ■メーカー：ワウ エンターテイメント／セガ
- ■ジャンル：ガンシューティング
- ■操作方法：ショットガン型コントローラー
- ■発 売 日：12月20日（稼働中）
- ■使用基板：Chihiro™

エネミーデータChapter0～1


マーク　最も多く作られた順応性の高いゾンビ。1体ずつならいいのだが、群を成して襲いかかってくる。


ジュリー　ビル内で働いていた従業員達の変わり果てた姿。痛みを感じることのないその腕で攻撃してくる。


カゲオ　体内の水分を失ってミイラ状になったゾンビ。体力は少なく、動きも緩慢だが群を成して襲ってくる。


エピタン　全身の腐敗が進み、ヘドロ状になっている。その外見からは想像できないが、高い運動能力を持つ。


コエピタン　エピタンより前の成長段階で、体の腐食が始まったゾンビ。三体一組での、攻防一体の連携攻撃が特徴。


ピーコ　両手に小刀を持った小型のゾンビ。身軽で素早い動きで襲ってくるため、リロードのタイミングが要。


モーリス　身の丈ほどの、長い柄が付いた斧を持つ。重い斧に振り回されているように見えるが、その一撃は強烈。


チャールズ　分厚い脂肪に覆われたタフさは、他のゾンビとは比較にならない。発見したら休まず撃ち込み続けよう。


アステカ　巨大な鉄骨を片手で軽々と振り回す。重い鉄骨のせいか、動きがやや緩慢であることがまだ救い。


アステカ2　格闘型の大型ゾンビ。強じんな肉体から繰り出される一撃と、その突進攻撃は脅威としかいいようがない。

ゾンビをふっ倒せ！これがクリアへの近道

Chapterごとに好成績を収めよう

長い道中へと踏み出す前にプレイのポイントを押さえておこう。各Chapterをクリアするごとに、リザルト画面でランクが表示される。ここで好成績を得ることがクリア達成の1つのカギ。前号でも紹介した通り、Aランクで一つ、Sランクでは二つのライフが補給されるためだ。では、ステージランクには何が関係しているのだろうか。この答えの一つは、ステージクリアのタイム。タイムは、早いに越したことはない。そして、敵を倒したときに表示される評価。素早く倒すとEXCELLENT、次にGOOD、二体を同時に倒すとTWIN SHOTとなる。そして、命中率もランクに影響しているのだ。これらを総合的に判断して、SからEの6段階に分けたランクが与えられるという仕組みになっている。

では、クリアタイムを早めるコツを紹介しよう。敵のダメージを奪い切ると床に倒れるが、ここで転がってもがいているとカメラがそれを追ってしまうので、先のシーンへ進まない。そこで、転がっている敵に追い打ちを浴びせ、消滅させてどんどんシーンを早めていくのだ。敵の数を考えれば、これは大きな差となってクリアタイムに響いてくる。



ステージランクSを目指せ！　そのためには、総合的なうまさが必要とされる。


敵が大量に出現するシーンでは、倒れた敵にも順番に追い打ちを入れよう。

Chapterクリア後、プレイヤーランクSを目指すには

クリアタイムを早く、敵を倒す評価をよく、命中率を高く

素早く倒してEXCELLENT!!

敵を倒したときの評価を上げるため、素早く倒したり、二体を同時に倒すように心掛けよう。先にも触れたが、画面に出現した敵を素早く倒すことでEXCELLENTの評価を得ることができる。少し遅れるとGOODになるので、その感覚を身に着けよう。


やっぱり敵の出現場所を覚えると強い。出てきたら素早く倒して、追い打ちも忘れずに。

EXCELLENTを出すには、弱点を狙うと効果的。ゾンビは頭部が弱点になっているので、出現したら頭を狙って撃ち込もう。場所によってはTWIN SHOTも狙っていこう。

リロードの間隔を体で覚えよう

Chapter0では、初めて触れる武器、ショットガンの操作に慣れることが重要課題。この6発装てん可能なショットガンは、攻撃範囲が広いのが特長だが、リロードに時間かかかるのが難点。どれくらいの時間、弾が撃てないかは実際に体で覚えよう。


敵の群にショットガンを浴びせるのはそう快！　しかし、リロードには要注意だ。

ショットガンは、これまでの武器のようにすぐに弾が充てんされないのがポイント。6発全部を使い切る必要は無い、弾が残っていても、スキを突いてリロードすることを心掛けよう。

Chapter 0

追想

Reminiscence

本作の主人公、リサ・ローガンの父親、トーマス・ローガンの視点で進む回想シーン。まずはここでショットガンの扱いに慣れよう。

ゲー事典　**待ちに待った本格稼働開始ー！**　今回紹介したシステムを理解して実践することも重要だけど、とにかく早めにショットガンに慣れることがキモです。ゾンビに囲まれて慌てると、リロードを失敗しがちになるのは私だけじゃないハズ。失敗を防ぐためには、銃身下のスライド部分を、しっかり後ろまで引き切るように常に注意すること、これ重要。

BOSS

TYPE-0011 DEATH

地獄の警備員が巨大な警棒を振り回し、しつこく追いすがる!!



弱点は頭部！



DEATHの弱点は頭部だ。攻撃が始まったら、ライフゲージの下に赤いゲージが表示されるので、空になるまで頭部に撃ち込んで、攻撃をキャンセルしよう。

Chapter 1

追走

Chasing Shadows

金網の向こうにそびえ立ち、辺りを威嚇するEFI研究施設。最初にルートを選択しよう。



最初のルート選択。これによって、建物のどこから侵入するかが変わる。

Chapter冒頭の選択でどちらを選んでも、最初に通過する部分は同じだ。

金網の中に踏み込むと、そこには大量のゾンビがうろついている。最初に訪れる注意点は、最初のゾンビ集団を倒した後。左の連続写真のように、ボックスの窓からゾンビが出現する。この3体を倒した後、画面が右の方に動くと、斧を振り上げたモーリスが待ち構えている。すぐに対処しないと、斧が振り下ろされる危険な場面だ。ここは気付いてからリロードしたのでは遅いので、あらかじめ済ませておこう。

この場面以降も、視点が切り変わった後の迅速な対処が必要な、危険な場面がいくつかある。



これが要注意ポイント。ここで敵を倒した後にすぐさまリロードを済ませよう。



次のシーンはこんな感じ。素早く画面の右端に居る危険なヤツを排除しよう！

仲間を助け出せ!!

仲間がピンチ！敵を倒して助けよう。この通り、赤く示された敵が攻撃対象だ。すぐに倒せば救出に成功できるが、もたもたしていると間に合わない！



救出に成功すれば、ボーナスとしてライフが与えられる。

ENTRANCEを選んだ場合



重なり合って出現する群れ。手前のモーリスから順番に倒そう。

こちらのルートは、建物の正面に進んでいく。最初に大勢のゾンビ集団が正面から現れる。ここも背後のチャールズが投げてくるドラム缶がネックとなるが、手前のモーリス2体にも注意。対応が遅れると、容赦無く斧で攻撃してくるので、手前から順に倒そう。

そして建物に入ると、いきなりデンジャーポイント。右写真の通り、モーリスが待ち構えていて、その背後にはマークも居る。2体のモーリスを倒したらすぐリロードを挟んで、マークを倒そう。マークに中途半端にダメージを与えてリロードすると危険だ。



対応が遅れると危険。当然、建物に入る前にリロードしておこう。

PARKINGを選んだ場合



少し時間をおいてからドラム缶が飛んでくることを覚えておこう。

どちらに進んだ場合も、このステージのボスDEATHの追撃を受けながら、建物まで進んでいくことになる。PARKINGルートでは、最初にトラックから降りてくるアステカを倒して進んだら、次に出現する左写真の敵集団に注意しよう。背後のチャールズは持ち上げているドラム缶を投げてくるので、リロードのタイミングをミスして攻撃を受けやすい。先に撃ち壊しておくか、手前の2体を倒してすぐリロードすると安全。この後、階段を下りていくときに出現するマークは、中途半端にダメージを与えたままだとタックルしてくる。



下の方に居ても、タックルで突く攻撃してくるので危険。

次号、エレベーターから上階へ侵入！



次号からは、いよいよ施設の建物の中へと進んでいく。エレベーターでの選択肢の先には、もっと凶悪なゾンビが待ち受けている！続々と出現するステージの仕組みについても、合わせて詳しく紹介する予定だ。



ENTRANCE

建物に入る直前の上のドラム缶にある。少し下からでも、撃てば回収できる。



PARKING

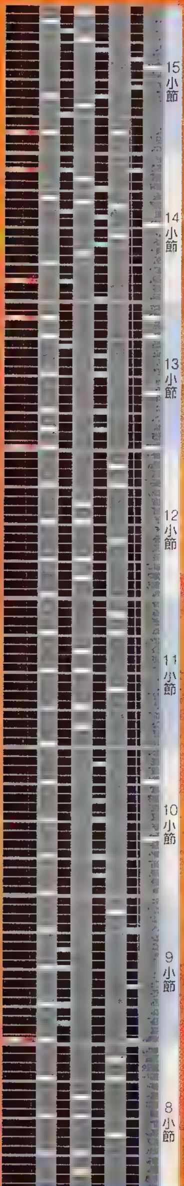
駐車場に入る手前の階段を下りた、正面のドラム缶に隠されている。

絶対回収 ライフはここに!!

Chapter1では、どちらのルートに進んだ場合も、一カ所だけ救急箱が隠されている。必ず回収しよう。

ゲー事典 PARKINGとENTRANCE、どちらかといえばENTRANCEの方がちょっと短い気がするだけでなく、比較的Sを出しやすいと感じる。このChapterでSを取るのは、わりと苦労させられるのだ。どっちのルートにするか決めて練習するのはもちろんいいことだ。でもまずは両方のルートを何度かやってみて、どちらが自分に合っているか試してみよう。

16小節目へ



6



いくつものアルファベットの中から浮かび上がる四つの文字。呼応して実体化するCATS ── 二匹の猫。

5 さり気なく潜む24分の罠

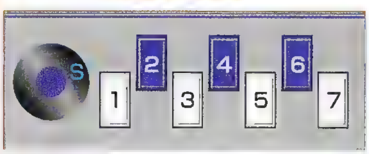
当然のごとく、13457(425314)32+6+Sという階段譜面が出現するのですが、実はカッコで囲んだ部分は、16分間隔ではなく24分間隔になっています。曲の速さゆえ、見切れずにGOODを連発してしまいがちになりますので注意したいところです。後はそのままの流れで2+6+Sを取りましょう。忙しい部分ですが、しっかり覚えて取りましょう。

4



この二人がmurmur_twins？　左が女の子、右が男の子のキュートな双子ちゃんでしたっ。

～表記の注意～



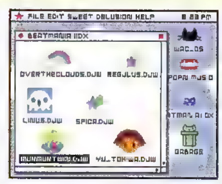
鍵盤は図通り、左から1234567となり、スクラッチはSと表記しています。また、本文中で登場する「・」は16分休符、「－」は8分休符、「123」などの続けて書いてある表記は16分間隔、「S+1」は同時押しです。この場合、S+1はSと1を同時押し。となります。

3 階段にスクラッチはいかが？

5小節目から階段が続き、6+S424となっています。この曲に挑戦するからにはこの程度の基本はマスターしていますよね？　2P側では6+Sを右手で取り、残る424を左手で取りましょう。また、途中に2345453+6+S7という厄介なパターンが出現。3+6+Sに関して、3は左手、6は右手、Sは近い側の手で鍵盤と同時に取りましょうね。

2 名刺代わりに[illegible]

開幕からコレです。厳しい現実ですが、この程度のパターンを弾き熟せないようでは『murmur_twins』-ANOTHER-をクリアするのはかなり難しいです。しかし、手放しでただ"弾き熟せ"というのでは攻略になっていないので、階段に対するコツを教えましょう。今までにも再三に渡って記述していますが、4をどちらの手で取るのかということが重要です。左右の選択基準は「如何に無理なくたたけるか」です。最初の2345676であれば5676を右手で取らねばならないので、234を左手で取った方が全体として無理がないですよね？　そんな感じで決めていきましょう。



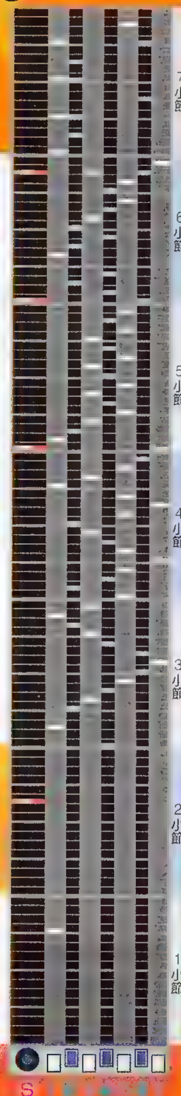
beatmania ⅡDXフォルダを開いて、MURMURTWINS.DJWをクリック！

1



どこかで見たことのあるローディング画面(笑)。WAC OS、スタート!!

8小節目へ



START!

それでは、スタートです。速いBPMに置いて行かれないように頑張ってくださいね。

譜面全掲載攻略第3回 『murmur_twins』-ANOTHER-

「8th」もついに、待ちに待った隠し要素が解禁ということで、今回は、yu_tokiwa.djwをとい、wac氏の『murmur_twins』のANOTHERを攻略してみようと思います。さすが隠しANOTHER、はっきりいって今まで攻略した楽曲たちと比べると、とんでもなく難しいですよっ！　その上、bpm174とスピードが速く、HS3でのプレイはなかなかキビシイです。譜面の内容はというと、永遠に階段をたたかされます(笑)。その上、要所要所に出現する同時押しとスクラッチはかなり取りにくくなっています。せっかくのかわいいムービーを見ている暇はないみたいですから、今回の記事でご堪能あれ。

※文中ではダブルプレイをDP、ハイスピードをHS、譜面の流れる速さをBPMとしています。

beatmania ⅡDX 8th style

The ultimate system beatmania deluxe version.

Text:ハメコ。

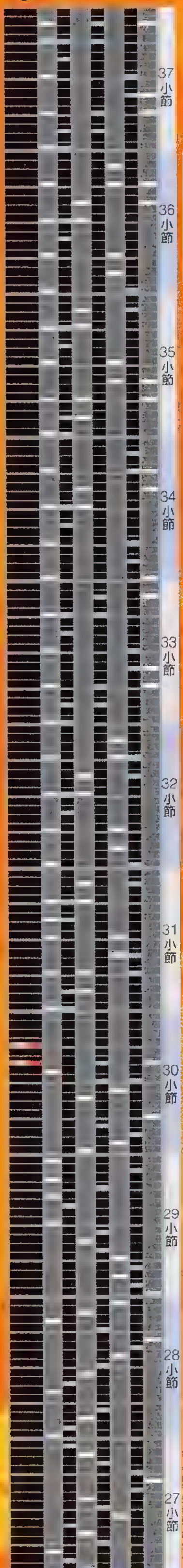
ついについにッ！　隠されていた曲、エキスパートコース、段位認定九段十段が解禁になりました。どれもやりごたえがありますが、今回は、ムービーがかわいいあの曲の隠しANOTHERですよっ。

beatmania ⅡDX 8th style
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋スクラッチ
■発　売　日：2002年9月下旬(稼働中)
■使用基板：──

音事典　…1234567Sという部分がどうしても…ません …4 …4 …S …123 4567 …S

かわいいムービーにまどわされるな！

38小節目へ



13



下の写真のすぐ後、サッシュをかけ、頭にはティアラを付けて登場。まさにプリンセスですね。

12



女の子が、古い外国映画のプリンセスのように白いドレスに変身。なごみますね。

11 どう見ても同時押し

ここからしばらく8分間隔で2〜3個同時押しが降ってきます。前回『memories』の攻略でやった部分(bpm188、8分間隔で鍵盤2個同時押しが連続)よりも当然難しいのですが、それでも曲中では最も単純な譜面配置ですので、ここでゲージを蓄えましょう。スクラッチが余り出てこないので、4は完全にやりやすい手でたたきましょう。38小節目のみ16分が出現、それもたたきにくい1の2連打が登場します。bpm174ということもあり、どうしても遅れがちになってしまうので、ここで連打が出ることを覚えておきましょう。

38小節目まで続くよ

10 4が絡んだ同時押し+スクラッチの練習

基本中の基本ですが、やっておくことに越したことはないでしょう。4は左手、右手共に人差し指で取れるようにしておくことがまず一つ。左右どちらで4を取るか、という選択基準は先にも述べた通り"いかに無理なくたたけるか"です。となると、スクラッチが入る場所ではスクラッチが遠い方の手で取るのが順当ですね。

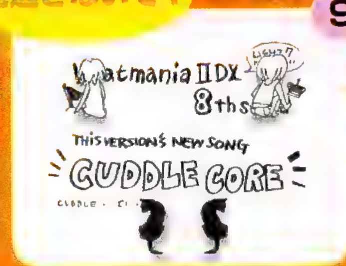


にぎやかでかわいく曲タイトル紹介〜。いろいろなイラストが描かれていて楽しいですね。

27小節目へ



9



一瞬で消えてしまい、ゲーム中でもゆっくり見られないカットです。しっかり見ておいてくださいね。

8 5個同時押し+スクラッチですよ

ここではなんと、1+2+4+6+7+Sという同時押しが登場！　しかし、今までIIDXをやり込んできた方であれば、この譜面を見ただけで、「1P側の場合1+2+Sを右手で、2P側の場合6+7+Sを左手で取って、残りを逆の手で取ればいいんでしょ」ってちゃんと分かりますよね、大正解です。でも現実は甘くありません。この同時押しが階段譜面からそのまま16分間隔で登場するので、とても押しにくいです。指を外してしまう方が多いと思いますが、頑張りましょう。

7



次に浮かび上がったのは『IN THE GREEN』。双子ちゃんたちは突然草むらの上に。

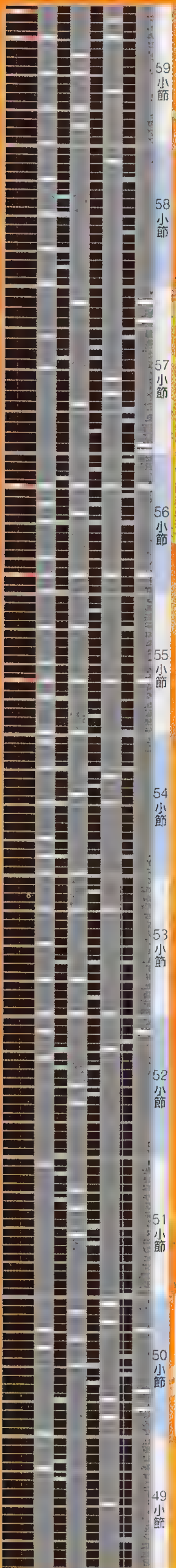


この生物は？

ヒヨコじゃないですよ。もちろん分かりますよね？　しろろですよ(笑)。

音事典

60小節目へ





クッキングマスターになりたいっ！　ってな感じですか？　全体的にファニーな感じがGOODですな。

19 GOOD乱発の危険！

ここ、鍵盤の間隔がぐちゃぐちゃになってます。同鍵盤2連打も頻繁に登場しますし、まずGOODが出てしまうことでしょう。クリアを目指す分には問題はないのですが、光らせるのであればリズムを完全に理解しつつ、目押しで頑張るしかないです。その上、この小節だけ拍が長くなっています。混乱しないようにしましょう。この後はとにかく簡単なんで、適当に弾き熟しちゃいましょっ。

18 曲中数少ない同時押し地帯

さまざまな同時押しが出現、特に1＋3＋5＋7＋Sが途中に何度か登場するため、実はここが曲中でも最もたたきにくい地帯なのかもしれません。まずは1＋3＋6・4・1＋2・1＋3＋5＋7＋S・1の2回繰り返しですが、1P側であれば3以降を右手で担当すればできるでしょう。2P側では逆に5まで左手で担当してしのぎましょう。そして問題の1＋2＋4＋631＋461＋3＋5＋7＋S246という部分。先述した通りの指配置がやりやすいとは思うのですが、さらなる高みを目指す人は、いつもと変わらない指配置で、1＋3＋5＋7＋Sが来たときのみ、357を右手、もしくは135を左手で、すかさずたたけるようになると、かなりの上達が望めますよっ。



二人はケーキの設計図を描いてます。おや？指にふられた番号は、なんでしょう？

17



暗い部屋でうつむく二人。感傷にひたってしまいますね。曲調もさりげなくそういう感じになってます。

制作者コメント1

From：wac

murmurですか。すみません語り尽くしました。あ、アナザーですか。ごめんなさいもうしません。ぶっちゃけアナザー譜面なんて心の中の天使と悪魔の葛藤の産物ですよ。もともと「A」を意識しすぎることなく、高速な曲でイヤというほど16分階段を。という悪魔ちっくな譜面コンセプトだった気もしますが、むしろディレイ成分までたたかせているAメロ付近で、自分の中の悪魔くんは優勢だった気がします。悪魔くんは「デジタルマインドみたいなもんだぜ」とかささやいたのですよ。

アナザーは、曲としていろいろ破綻してるのですが、そういうものほど後々愛着がわいたりするかもしれないねーとかポジティブシンキングしつつ、まだ本人は恥ずかしくて聴けねいのです。

16



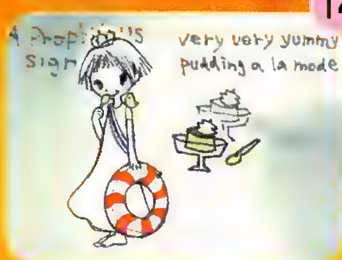
ギターや海賊船長のような帽子、サッカーボールと、男の子の夢がたくさん詰まっています。プリン・ア・ラ・モードもしっかり登場。

15 スクラッチに御用心な同時地帯

8分間隔で鍵盤2～3個同時押しが、44小節目まで降ってきます。基本パターンは1・3・1+2・3・1・3・1+2となり、そこにほかの鍵盤が絡んで同時押しを形成しています。ほとんど問題はないと思われますが、43小節目に1＋3＋4＋Sが登場。1P側では左手で1＋Sを、右手で3＋4を取らければならないので、指を外さないように気を付けましょう。

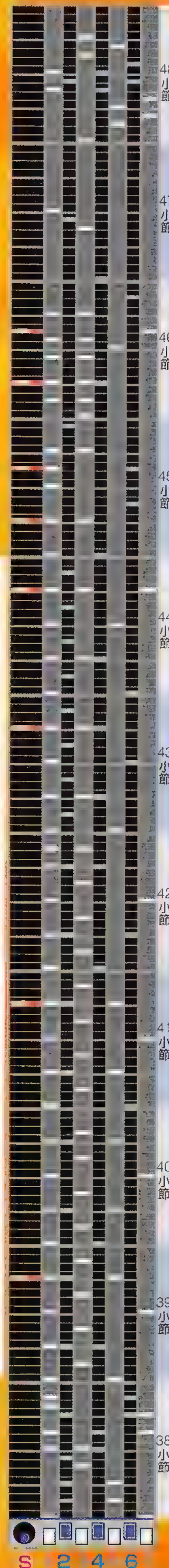
スクラッチに御用心

14



これはプリン・ア・ラ・モードですね。おいしそう。プリンセスも甘い物には弱いのかな？

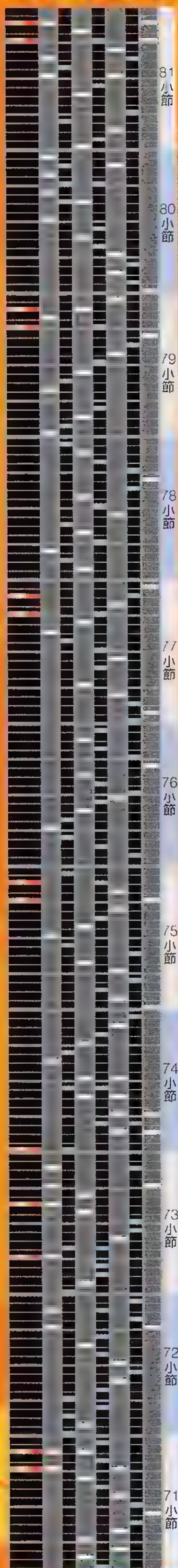
49小節目へ



後半へ突入！

音事典

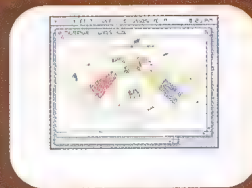
FINISH!!



ハメコラム。

そんなワケで、階段マニアにはタマラナイ『murmur twins』どうでしたか？　かなり難しい譜面な上、曲のスピードも速いので、プレイ中にかわいらしいムービーに見とれている暇は無いですから、今回の記事をしっかりと目に焼き付けておいてくださいねっ。

実は、『桜』攻略を予定していたんですけど、解禁後に登場する曲で、専用ムービーあるものってほとんどないんですよねー、残念。さあ〜て、来月の『8th』攻略は？……今のところ完全に未定(笑)。



VERY FUNNYなプログラム、murmur_twins.djw。堪能しましたか？

26 終わりで[illegible]ればすべて良し

はい最後でーす。張り切っていきましょう。まず、2+312+412+51という部分がなかなか難関ですね。左手が動く人ならなんの問題もなくできてしまうのでしょうが、どちらかといえば動かない人の方が多いようです。というわけで、右手でフォローしましょう。3、または2以降を右手で担当してしまえばかなり楽になります。ただ、担当鍵盤の移動は指を外しやすいため、しっかりと修練しておく必要があります。しかし、できるようになれば、Sの絡んでくる同時押しに強くなれますし、そのほかの場面でも、かなりの上達が見込めます。また、最後の最後、4+7+S31+7+Sは、"スクラッチから遠い手で4を取る"という基本を守れば、問題なくできることでしょう。



「この世のすべてを見てみたい」とは、なんとも好奇心旺盛なご様子。二人とも成長が楽しみです。

22 [illegible]の階段にスクラッチが……

というわけで、またまた階段地帯です。階段のパターンは最初に出現したものと似ているのですが、そこにスクラッチが混ざってくることによって、難度が上昇しています。ここでこそ、今まで培ってきた4の取り方、スクラッチの技術が試されるところです。



華麗にメロディを紡ぎ出すピアノ。実はこの手、wac氏だったりします。MUSIC！



こっちではきぐるみ着用の上、ムービースターになりたい！　なんていってます。夢が大きいです。

24 同鍵盤連打って たたきにくいよね

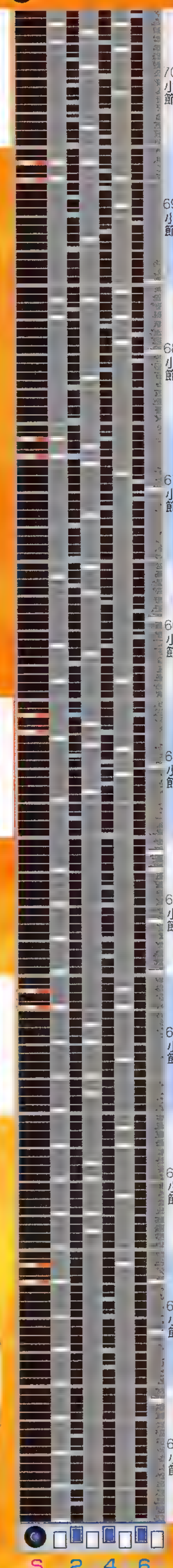
皆さんその階段っぷりを堪能していることと思われますが、ここでは、同鍵盤の2連打とSが、階段譜面に染まったアナタを苦しめることでしょう。とはいっても基本は階段で、23441+S2456631+S31+7となっています。最初の同鍵盤2連打は奇しくも4。その後に1+Sとなるので、当然スクラッチから遠い方の手で取りましょう。次の同鍵盤2連打は6ですが、その後は31+S〜なので、手を分けてプレイできます。ただ、1P側では左手で31+S31と担当しなければならないので、左手に自信がなければ、右手で3を担当しましょう。

制作者コメント2
From：kaeru

ムービーですか。語り尽くしてない気もするので、公式HPに続けて補足です。いつものIIDXのかっちょ路線からねじれの方向にずれてしまったのに対し、もはや開き直ってエセ乙女系といい張っている昨今ですが、で、でもでも"ほんとは女の子になりたい男の子と、ほんとは男の子になりたい女の子""プリン・ア・ラ・モード"なんてキーワードを頂いてしまったらときめかない方が嘘ってもんでしょ？　……とやっぱり居直ってました。ごめんなさいもうしません。ちなみに途中ちらっと出てくるケーキのしろろ(ふくろうさん)はマシュマロ製。チョコペンーつで、丸くて白いおやつはみんなしろろに変身です。双子のバースデーケーキは、撮影後みんなでおいしくいただきました。これで語り尽くしたかな。ムービーも当分お腹いっぱいですわ。

もう少しだよ！
最後まで
頑張って!!

71小節目へ



音事典

"あずまんが大王"がゲームセンターに登場!

あずまんが大王 PUZZLE BOBBLE

パズルボブル

あずボブいんふぉ
キムリン不在にヘコむキミも、一度は『あずボブ』をプレイしよう! ゲーム用に録り直したボイスがイイ!(サクテル)

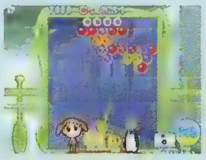
ルールはカンタン! くっつけて消すだけ!

本作のゲームモードは全部で4種類。一人でたっぷり遊べる「1人でパズル」、「CPU対戦」のほか、二人でバッチリ遊べる「2人で対戦」「2人で協力」が用意されている。おなじみのキャラクターたちが動きまくり、しゃべりまくる。コミック、アニメのファンならずとも遊ぶしかない!



ボイスだけでなく、キャラクターのアクションにも要注目。

ゲームの基本は、同じ色のバブルを三つくっつけて消すこと。フィールド上のバブルをすべて無くせばステージクリア。バブルが赤いライン(キャラクターの居るフィールド下のライン)まで下がるとゲームオーバーだぞ。

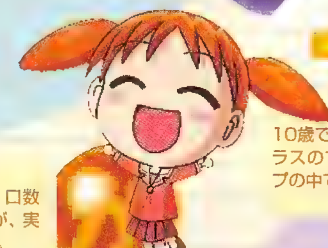


まずは狙った場所にバブルを置けるように練習だ。



榊

頭脳、運動神経、容姿に秀でた優等生。口数が少なく取っ付きにくい印象を与えるが、実はかわいいものが好きで、とても優しい。



ちよ

10歳で高校に飛び級してきた超天才少女。クラスのマスコット的な存在で、仲良しグループの中では一番人間ができていたりもする。

Text:あるあず部

あずまんが大王パズルボブル
■メーカー:モス/タイトー
■ジャンル:パズルゲーム
■操作方法:1レバー+1ボタン
■発売日:12月12日(稼働中)
■使用基板:NAOMI(GD-ROM)

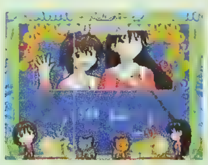
二人で協力できる!

友達と熱いバトルを繰り広げられる「2人で対戦」は2ポイント先取制で対戦できる。各キャラクターごとに異なる攻撃玉が用意されている。素速く、次々にバブルを消して相手のフィールドに攻撃玉を送り込もう。また、同じキャラでの対戦も可能だぞ(服装が冬服、夏服の2種類用意されている!)。



夏服でプレイしたい人はスタートボタンでキャラクターをセレクト。

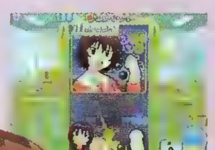
「2人で協力」は3ラウンド×5ステージの全15ラウンドを協力してクリアしていく。選べるキャラクターはペアで固定されている。「ちよ&大阪」「榊&神楽」「とも&よみ」のどれかから選ぼう。うまく交互にブレイクさせれば「コンビピンナップ」というペア専用のピンナップが見られるぞ!



クリアを目指しつつ、「コンビピンナップ」を狙おう。

1人でパズル!

一人でじっくり遊びたい人は「1人でパズル」を選ぼう。コースは三つあり「おこさまコース」「学校コース」「放課後コース」から選べる。バブルをちぎる(落とす)ことで加算されるブレイクボーナス(ちぎった色の数が多いほど高くなる)で画面右下のごほうびピンナップゲージをためれば、ステージクリア時にボーナスピンナップを見られる。また、ステージ途中にあるチャレンジステージでは、お題をクリアすることでボーナスピンナップを拝めるぞ!



画面下にブレイク数が表示されているうちに別の色をちぎろう。



大阪

大阪から転校してきたので、大阪という安易なあだ名を付けられてしまう。天然の一言で片付けられないほど、言動は突拍子もない。

CPU対戦!

CPUが操るキャラクターたちと対戦形式でゲームを行なうモード。様々なアイテムやブロックが出現するので、これらをうまく利用していくのがクリアのコツ。最終ステージには、CPU専用のあのキャラクターが待ち受けているぞ!

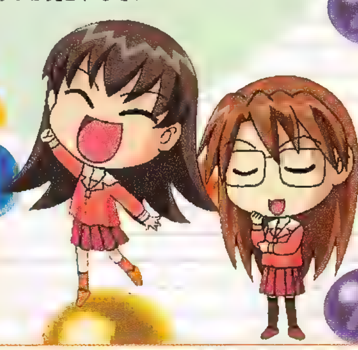


CPUを倒して最終ステージを目指せ!



とも&よみ

ともは元気とやる気だけなら誰にも負けないスーパートラブルメーカー。周囲に迷惑かけまくりで、小学校から同級生であるよみは最大の被害者。そんなよみは仲良しグループで一番の常識人であり、周りのボケにツッコミを入れる損な役回り。ちなみにダイエット中。



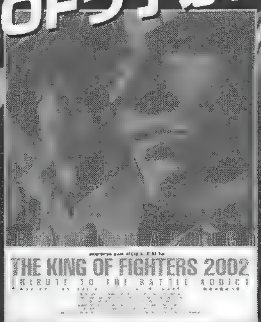
神楽

スタイル抜群&スポーツ万能だが、それ以外はからっきし。バリバリの体育会系に見えて、意外と純情な女の子らしい面も持っている。



あずボブ情報 「1人でパズル」の「学校コース」か「放課後コース」をクリアすると、パスワードが表示される。このパスワードをMOSSのホームページで入力すると、ゲーム中にゲットしたボーナスピンナップがもう一度見られるのだ! メモとボールペンを用意して、ゲーセンに行くべし。MOSSホームページアドレスはこちら→http://www.mossjp.co.jp/azumanga/





KOFっ子必携！

KOF 2002ムック
好評発売中!!
定価 1,380円+税

闘劇の予選でその力を披露せよ!!

THE KING OF FIGHTERS 2002

システム関係から現在「強い」とされているキャラへの対策まで、今回も有益な情報が満載！　すぐに役立てれば、闘劇の予選にも十分間に合うぞ。

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

緊急回避・前方	前転
緊急回避・後方	後転
吹っ飛ばし攻撃	C+D
キャンセルでのつなぎ	Ⓒ
スーパーキャンセルでのつなぎ	Ⓢ
どこでもキャンセルでのつなぎ	Ⓓ
クイックMAX発動でのつなぎ	Ⓜ

IMPRESSION

よく見るあのキャラとの対戦が苦手でも、チームのメンバーを調整することで対応できる可能性がある本シリーズ。いろいろなキャラを楽しめるのがいいところ。さらに新システムを覚えたら、もうやめられないね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ　2002
■メーカー：イオリス／プレイモア
　　　　　　サンアミューズメント
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：10月10日(発売中)
■使用基板：MVS

基本かつ重要システムを再チェック！

通常投げを使いこなす

オーソドックスな攻撃方法だけに、その性質は軽視されがち。だが、性質をしっかり覚えて戦術に反映させれば、無駄なダメージを軽減できるぞ。

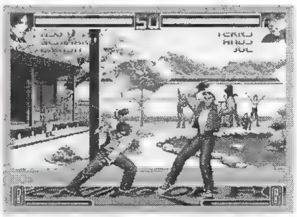
Text：真瑠世

GAME SYSTEM 基本的な性質

通常投げのダメージは、レバガチャ&ボタン連打で攻撃回数が変化するつかみ系を除いて、一律「18」(空中投げは「20」)となっている。

また、投げ抜けの受付時間も全キャラ共通で、「通常投げの動作が始まってから16フレーム以内」にボタンを押せばOK。警戒していれば十分に抜けられる数値だろう。

なお、投げ技独特のヒットエフェクトや効果音は、入るタイミングに差があるので注意(入らない通常投げもある)。これにより、抜けやすさにも若干差があるといえる。


投げの気配を感じたら、すぐにCD同時押し。つかみモーションを確認できれば理想的だ。

GAME SYSTEM 投げ抜けの知識

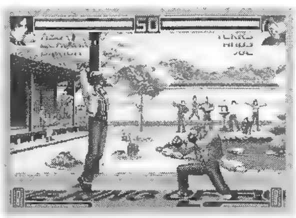
投げ抜けの操作は、「相手と同じ通常投げコマンドを入力」となっているが、CD同時押しでC投げ、D投げの両方を抜けることができる。レバーもニュートラル以外ならどこに入っていてもOKだ。

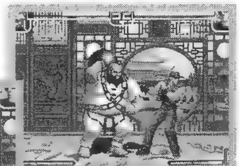
投げ抜け成功後は、基本的に間合いが離れ、投げ抜けに成功した側が1フレーム有利な状態で仕切り直しとなる。

ただ、投げ抜けのモーションはキャラによって異なり、それによって投げ抜け後の間合いは変化する。投げ抜けモーション中に前進するキャラは、投げ抜けをした後の間合いが近くなるわけだ。

そして、通常投げのモーションと投げ抜けのタイミングによっても、その後の間合いは変化する。相手を密着させるようなモーション(背後に回って投げる技など)の場合は、遅めに投げ抜けすると間合いが近くなりやすいのだ。

右の写真のように、通常投げおよび投げ抜けのモーション、そして投げ抜けのタイミングがうまく合うと、投げ抜け後に密着状態となることもあるので覚えておこう。

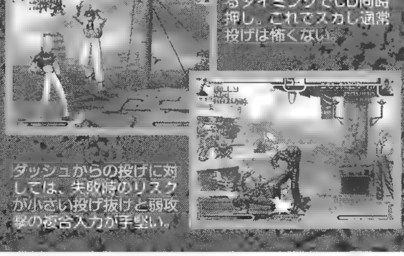

投げ抜け後は抜けた側が1フレーム早く動ける。中間距離では気にならないが……。


クラークのC投げを遅めに抜けると、何と密着状態に。投げ技を絡めた攻防が発生する。


チャンの投げ抜けは前進するタイプなので、全体的に他キャラよりも間合いが近くなる。

投げ抜けの複合入力

投げ抜けの入力を工夫すれば、相手が通常投げを仕掛けてこなかった場合に出る行動を、ある程度選択することが可能。代表的なのは、跳び込み(スカし通常投げ)に対する遅めのCD同時押しと、ダッシュなどで地上から近付かれたときのBCD(orACD)同時押しの二つ。前者はガードキャンセルC+Dになり、後者は弱攻撃での暴れになる。


ジャンプ攻撃をガードするタイミングでCD同時押し。これでスカし通常投げは怖くない。

ダッシュからの投げに対しては、失敗時のリスクが小さい投げ抜けと弱攻撃の複合入力が手堅い。

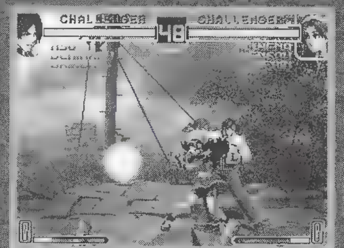
ゲー事典 **通常投げ補足：**投げ抜け後は両者共に投げ無効時間が無い。投げ抜け後の間合いが近かった場合は、すぐに投げを狙うと強力だ。また、投げ抜けとほかの行動の複合入力は、しゃがみCの出が早いキャラならば、レバー下方向でCD同時押しをするのもいい。通常投げに対しては投げ抜け、それ以外にはしゃがみCで暴れることができる。

「守るのイヤ〜ン！」なアナタに送る

ガードキャンセルの詳細

強力な二つの防御手段に、パワーゲージをどう配分するか？ 攻守入れ替えのカギを握るだけに悩むのは当然だが、積極的に使っていくことが重要だ。

Text：[illegible]



手っ取り早いガードキャンセルC+Dはもちろん、ガードキャンセル緊急回避もうまく使っていきたい。

GAME SYSTEM

抜群の切り返し能力

ガードキャンセル C+D

非常に強力な本作のガードキャンセルC+D。性能差をはじめとした知識をここに伝授しよう。

基本的な性能

ガードキャンセルC+Dは、基本的に無敵時間が攻撃判定発生後まで続く上、発生自体もほとんどのキャラが7〜8フレームと早め。地上技に対して使えば、その技がスキの小さい弱攻撃でもほぼ確定する（スキにヒットする）。また、ガードされた場合の硬直差も基本的に11フレーム不利と短く、間合いも離れるため手痛い反撃は受けにくい。

次に当てた際のパワーゲージ増加量について。これは直前に出した技と同じだ。ジャンプC+Dなどの増加量が多い技を出しておくとお得？

ガードキャンセルC+Dの発生とガード後の硬直差

	基本値	特殊なキャラ
発生	7〜8	バイス、マリー、ヴァネッサ、クーラ、キム、チャン、クラーク(9)／マキシマ、舞(11)
硬直差	−11	アンヘル(ガード不能)／舞(−8)／庵、セス、ラモン、ジョー(−10)／クリス(−13)／メイ・リー(−23)

GAME SYSTEM

そのほかの特徴

次は例外的なキャラや特殊な性質を見ていこう。

●**マチュア、ジョー、クラーク、ロバート**：無敵時間が攻撃判定発生と同時に切れる。

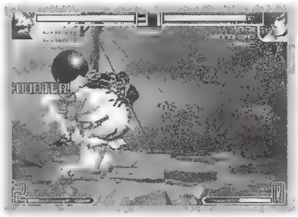
●**クラーク**：カウンターヒットさせるとダメージが2倍に増える。

●**アンヘル**：ガード不能。

●**全キャラ共通**：相手に当てれば（ガードでも可）、クイックMAX発動でキャンセルすることが可能。

●**ジョー**：爆裂拳でキャンセルすることが可能。

●**メイ・リー**：変身でキャンセルすることが可能。



ガードキャンセルC+DからクイックMAX発動！ カウンターヒット時は連続技も!!

どうする？ ガードキャンセルC+D対策

ガードキャンセルC+Dに対しては、ガードしてパワーゲージを無駄遣いさせるだけでも十分と考えよう。ジャンプ攻撃を低めの打点でガードさせれば、着地後にガードが間に合うぞ。一発逆転を狙うなら、クイック緊急回避を使ってガードキャンセルC+Dをかいくぐるというのは、ハイリスクハイリターンな選択肢だ。

リターン重視！

ガードキャンセル緊急回避

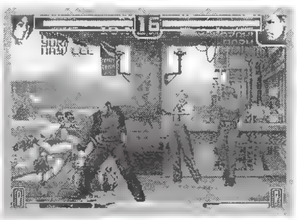
使いにくい感もあるガードキャンセル緊急回避だが、使いどころを選べばリターンは大きい。

ガードキャンセル緊急回避は、通常の緊急回避と違い動作中は完全無敵で、レバーが上または下要素に入っていても出せる（➡ or ⬅ or ⬆なら後方、それ以外は前方）。また、動作全体の時間は、前方、後方どちらも基本的に通常の緊急回避より長めになっている。

ガードキャンセル緊急回避から反撃を決めるには、狙う相手の技（連係）を絞り、かつそれに応じて前方と後方を使い分ける必要があるため、知識と慣れが重要となる。

ガードキャンセル緊急回避の動作全体時間

	基本値	特殊なキャラ
前転	35	庵(33)
後転	35	K9999(34)／マチュア(37)／アンヘル、メイ・リー(38)



ガードキャンセル緊急回避は、動作全体の時間が前後同じ。技に合わせて選択しよう。

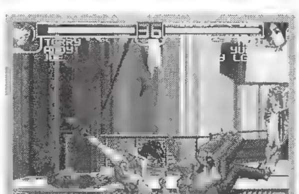
活用法①：連係に狙う



相手のキャンセルを使った連係を読み、事前の技に素早く反応することが重要になるぞ。

反撃を受けにくい突進技や飛び道具などをキャンセルで出す連係は、多くのキャラの常とう手段。ここで事前のキャンセルする技に対してガードキャンセル前転を使えば、必殺技のスキに反撃できることが多いぞ。基本的に、特殊技や飛び道具には前転、突進技には後転が有効だ。

活用法②：キャンセルさせない



出し切りが非常に強力な舞やウィップの特殊技だが、空振りさせれば反撃は自由自在だ。

舞の⬆+Bやウィップの➡+A×5などは、キャンセルは可能だがスキは大きめ。そこで、舞の場合は⬆+Bの前の通常技に、ウィップの場合は➡+Aの4段目に対して、ガードキャンセル前転を使ってみよう。キャンセルができなくなるため、膨大なスキに反撃を決められるぞ。

活用法③：単発技に狙う



単体の技に合わせて反撃できるケースはわずか。少ないチャンスをモノにしていこう。

ガード後の反撃は難しいが、ガードキャンセル緊急回避を使えば反撃できる技もある。代表例は、紅丸の弱真空片手駒や反動三段蹴り。前者は1〜2段目、後者は反動三段蹴り部分の1段目にガードキャンセル前転を使えば反撃可能だ。見逃さないように神経を集中しよう。

活用法④：どこキャンに狙う



ガードし続けるとガードクラッシュしてしまうこともあるので、積極的に使おう。

MAX発動中のどこキャン連係も狙い目。連続ガードではない場合もあるが、ヘタに割り込もうとするよりも、ガードキャンセル前転を使う方が手堅い。相手は続く必殺技が空振りするため、どこキャンができない。スキの大きい必殺技を使うことが多いので、簡単に反撃できるぞ。

ゲー事典 **ガードキャンセル緊急回避補足**：最も有効かつ狙っていきたいポイントは、やはり通常技→キャンセル飛び道具という連係に対してだろう。飛び道具が全体的に強力な本作では、ガードキャンセル前転を使って反撃を入れないと、そのまま押し切られて終わってしまうことも多い。上記した活用法を頭に入れ、使い方に「慣れ」ておきたいところだ。

ワオォ！　どこキャン連続技だらけだ!!

MAX発動 in 2002

〜連続技発展編〜

次々と連続技が開発されているMAX発動。今回は一挙に6キャラを掲載するぞ。君はどれだけモノにできるか？　チャレンジしてみてほしい。

Text：真瑠世



実戦的なものから高難度のものまで、続々と登場。一気に勝負を決める爆発力に注目せよ。

GAME SYSTEM

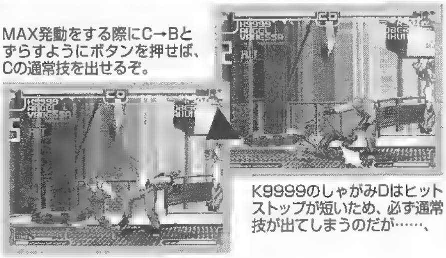
ずらし押し発動を知る

クイックMAX発動をした際、自動的に通常技が出てしまったことはないかな？

これは、事前の技を当てた後、ヒットストップ（両者が停止している時間）の終わり際にBC同時押しを入力すると起こる現象だ。基本的には、ヒットストップの始めの方（技を当てた直後）に入力することで防止できるが、一部のヒットストップが短い技は、必ずこの現象が起きてしまう。

だが、このときに出る通常技は、ある程度なら調整することが可能。BC同時押しの場合はBの技になるが、C↓Bと素早く入力すれば、Cの技を出すことができるのだ。

また、これをうまく利用すれば、弱攻撃→強攻撃（C）のつなぎが簡単になる。弱攻撃後、気持ち遅めにC↓Bと入力すればOKだ。入力タイミングは連打キャンセルに近いので、覚えておくといい。

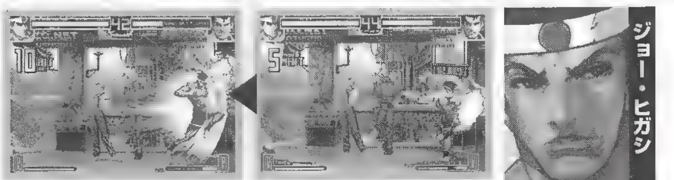


MAX発動をする際にC→Bとずらすようにボタンを押せば、Cの通常技が出せるぞ。

K9999のしゃがみDはヒットストップが短いため、必ず通常技が出てしまうのだが……、

今月のどこキャンな人たち！

ジョー・ヒガシ



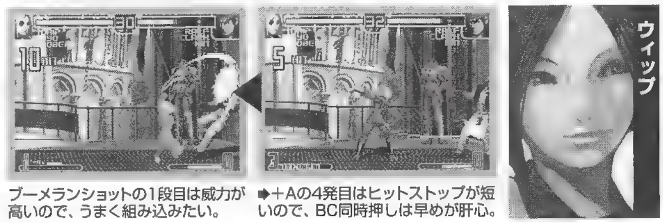
最後の黄金のタイガーキックは、↓にタメるつもりで入力しよう。

比較的簡単な部類に入る!?　強タイガーキックの引き付けに慣れよう。

空中ヒット限定の大ダメージ連続技。強タイガーキックは引き付けて出そう。黄金のタイガーキックは大ジャンプに化けやすいので、最初の↓を長めに入力するといい。

（画面端・空中時ヒット限定・MAX発動後）【強タイガーキック（1段目）Ⓓ▶強黄金のカカト】×3→黄金のタイガーキック

ウィップ



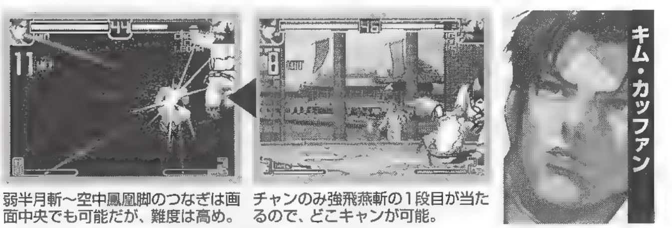
ブーメランショットの1段目は威力が高いので、うまく組み込みたい。

→＋Aの4発目はヒットストップが短いので、BC同時押しは早めが肝心。

ジャンプ攻撃を使った高難度連続技。クイックMAX発動後の中ジャンプDは早めに出すのがポイント。ストリングス・ショットは少しためて、引き付けて当てよう。

（画面端）近距離立ちDⒸ▶→＋A×4Ⓜ▶中ジャンプD→近距離立ちB→しゃがみBⒸ▶強ブーメランショット（1段目）Ⓓ▶ストリングスショット・タイプA（1段目）Ⓓ▶強ブーメランショット（1段目）Ⓢ▶ソニック・スローター

キム・カッファン



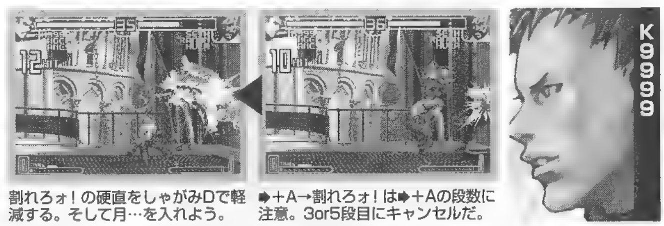
弱半月斬〜空中鳳凰脚のつなぎは画面中央でも可能だが、難度は高め。

チャンのみ強飛燕斬の1段目が当たるので、どこキャンが可能。

チャン限定の連続技。弱三連撃の2〜3発目を素早く入力し、飛燕斬のタメを作ろう。空中鳳凰脚は、↓↙←↘で大ジャンプ〜→＋BD同時押しと入力すると出しやすい。

（画面端）近距離立ちC（2段目）Ⓒ▶（遅めキャンセル）→＋BⓂ▶（ダッシュ）近距離立ちC（1段目）Ⓓ▶弱三連撃×3（1段目）Ⓓ▶強飛燕斬（1段目）Ⓓ▶三連撃×2（1段目は空振り）Ⓓ▶弱半月斬Ⓢ▶鳳凰飛天脚→（MAX発動）→空中鳳凰脚

K9999



割れろォ！の硬直をしゃがみDで軽減する。そして月…を入れよう。

→＋A→割れろォ！は→＋Aの段数に注意。3or5段目にキャンセルだ。

前述のずらし押し入力を使ったもの。割れろォ！の硬直をしゃがみDで軽減するのもポイント。→＋A→力が…勝手に…ぅわあああ!!の方が実戦的!?（画面中央でも可能）。

（画面端）しゃがみB×1〜2Ⓒ▶しゃがみD→（C→Bずらし押しで）Ⓜ▶近距離立ちC（3段目）Ⓒ▶→＋A（3or5段目）Ⓓ▶弱割れろォ！Ⓓ▶強割れろォ！Ⓓ▶しゃがみD（空振り）→月…

不知火 舞



後は強龍炎舞の1段目でスーパーキャンセルをすれば出来上がりだ。

慣れれば実戦投入できる連続技。必殺忍蜂は1段目をどこキャンする。

比較的簡単な連続技。↓↙←＋B〜←↙↓↘→＋B〜↓↙←＋C〜←↙↓↘→＋Bとリズミカルに入力しよう。パワーゲージが無ければ、最後は弱必殺忍蜂になってくれるぞ。

近距離立ちCⒸ▶↙＋B（1段目）Ⓜ▶（ダッシュ）近距離立ちCⒸ▶↙＋B（1段目）Ⓒ▶弱小夜千鳥Ⓓ▶弱必殺忍蜂（1段目）Ⓓ▶強龍炎舞（1段目）Ⓢ▶超必殺忍蜂

草薙 京



弱轢鉄がギリギリでヒットする。これを3回繰り返す!!　ムズ過ぎか？

ダウン直前まで引き付けて、地面スレスレで荒咬みを当てれば……、

進化した京の連続技だが、難度はかなり高め。荒咬みを極限まで引き付けるのがポイントで、うまくいけば最後にタイマーゲージがギリギリ残り、大蛇薙を出せるぞ。

（画面端・MAX発動後）近距離立ちCⒸ▶強七拾五式・改→【荒咬みⒹ▶弱轢鉄】×3Ⓢ▶大蛇薙

ゲー事典　**MAX発動豆知識**：キムの連続技の「相手を浮かせた後MAX発動を使ってから追撃」という流れ。実はこれ、ほかのキャラではほとんど応用できない。というのも、MAX発動のモーションの長さはキャラによって違い、キムはかなり短い部類に入るからだ。MAX発動のモーションが短く、追撃のタイミングに余裕がある浮かせ技を持つキャラは……キム以外皆無。残念。

君は、どう闘う？

KOF対戦STEP-UP

ニューカマーな方々も対戦に慣れてきたころだろうか？　今回はKOFの対戦における重要な知識をまとめてみたので、ぜひ目を通してみてほしい。

Text：ラオワ



[illegible]

GAME SYSTEM

戦略編

ラウンド0から考える

試合前から闘いは始まっている！　戦略をきっちり立てて挑めば、勝利はグッと近くなる！

コイン投入前に

ご存知の通り、ＫＯＦは団体戦。そんなＫＯＦの醍醐味である、チーム構成とオーダーについて考えてみよう。

●考察1：パワーゲージ

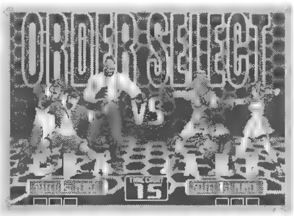
パワーゲージの有無による戦力の増減具合や、パワーゲージのためやすさは、キャラによって千差万別。また、一番手は相手のパワーゲージが無い状態で闘うチャンスが必ずある。オーダー選択では、この辺りを考慮したい。

たとえばＫ９９９やキムなら、二番手や三番手に置いてパワーゲージを回した方が、安定した働きを期待できる。また、アンヘルやメイ・リーといった、相手のガードキャンセル行動を苦手とするキャラは、一番手に置いた方がチャンスをつかみやすいはずだ。

●考察2：キャラと逆転性

自分が三番手で大幅にリードされている状況は、実際の体力差以上に苦しい。庵やクリスなど、強力なガード崩し技を持つキャラなら、相手が三人残っていても多少望みはある。しかし、ビリーやアテナなどの持久戦を身上とするキャラは、相手に粘られると勝ち抜くのは至難の業だろう。

特に、初めの二人でリードを奪うことが難しいチームであれば、三番手には一発逆転性の高いキャラを入れたい。



考え方はさまざまだが、相手チームに総合力で劣っている場合は、大いに悩む必要がある。


ウィップの場合、近距離立ちD→➡+Aのゲージため能力を活かすため、最初に回す手も。

タイムを見越した駆け引き

[illegible]に崩さずパワーゲージためを重視する、といった具合だ。


残りタイムがわずかの状況では、[illegible]

GAME SYSTEM

戦術編

ザ・エスケープ～危機からの脱出～

ラッシュが強烈な本作。瞬殺されないよう、知識を蓄えておこう。備えあれば憂い無しだ。

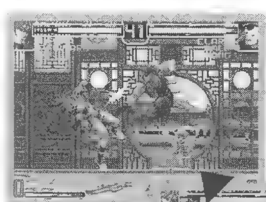
強力！　大ジャンプ

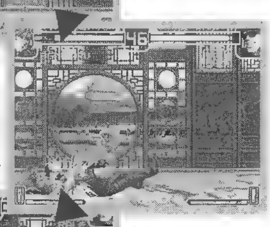
緊急回避手段として大ジャンプが有効なことをご存知だろうか？　『ＫＯＦ』歴が長い人なら本能で行なっていることも多いこの回避方法、例を交えて説明していこう。

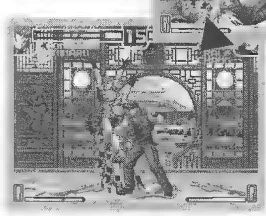
具体的には、技動作、ガード、受け身、起き上がりなどの硬直が解けるタイミングに合わせて、大ジャンプを早めに入力（レバー入れっぱなし）。すると、硬直が解けた瞬間にキャラが空中判定となり、攻撃を重ねられても空中ヒットになるのだ。当然、投げ技をくらうことはなく、足払いなどの下段攻撃にも当たらない。また、昇りジャンプ攻撃も普通に出すより早く出せるぞ。

最も効果を発揮するポイントは、起き上がり後や受け身後に、投げ技と打撃技の二択を迫られる状況。どちらもローリスクで回避可能だ。

ただし、相手に背を向けている状態では、このテクニックが使えない（瞬時に空中判定にならない）ので注意。


打撃技を重ねられても必ず空中ヒットになるため、そこから手痛い連続技をくらうことは無い。

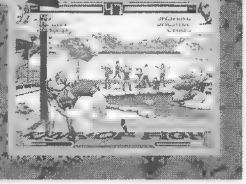

クラークのコマンド投げをくらってしまった。その後キツイ二択を迫られる場面だが、先行入力大ジャンプを使えば……、


スカし投げなどは当然回避可能。下段技に当たらないということも、密かに強力なポイントだ。

対コマンド投げ奥義「屈伸」

[illegible]

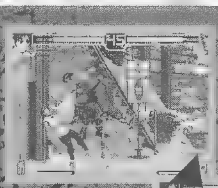




[illegible]

状況に応じた受け身の有無

[illegible]





[illegible]

ゲー事典　**大ジャンプと屈伸の使い分け：** 投げと打撃の二択に対して効果を発揮する二つの防御手段。二択に使われる打撃が上方向に強い相手（オロチ社など）には屈伸、下段始動の連続技が強力な相手（クリス、庵など）には大ジャンプ、と使い分けてみてはどうだろうか。もちろん、偏りがあると読まれて対処されるので、普通のガードなども併用しよう。



CHOI BOUNGE

対キャラ攻略　チョイ・ボンゲ

めくり性能の高いジャンプCを起点とした攻めがいやらしいチョイ。それに付き合わないことが重要だ。地上戦や防御面は強くないため、跳び込みを封じれば勝機は見えてくるぞ。

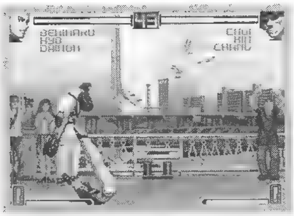
Text：極限堂

CRUSH POINT I

チョイの攻めを封じる！

チョイの攻めの起点となるのは、ジャンプCによるめくり狙いの跳び込み。これを許すと苦しい展開になってしまうので、空対空を想定して垂直or後方ジャンプから横〜上方向に強い技を適度にばらまくことで、容易には跳び込ませないようにしていこう。

当然、気を付けていても跳び込みを許してしまうことはあるが、そんな場合もガードすることはできる限り避けたいところ。緊急回避（主に前転）でチョイの着地地点とは反対方向に逃げ、攻め込ませないようにしたい。



めくり狙いのジャンプCは前転で逃げよう。ガードして攻め込まれる形は極力避けたい。

前に歩きながらの遠距離立ちAで固められた場合は、間合いが離れるまでひとまずガード。遠距離立ちAの先端をガードする状況になったら、直後に出が早くジャンプ防止にもなる技（リョウや舞の遠距離立ちAなど）を出そう。

こうすることで、チョイが前進しての遠距離立ちAやキャンセル➡＋Bを出してきた場合は、つぶす、もしくは相打ちを取って仕切り直しにすることができる。また、跳び込みを狙われても、ジャンプ直後を落とすことができるぞ。



歩いてからの遠距離立ちAやキャンセル➡＋B、そして跳び込みを封じられるのだ。

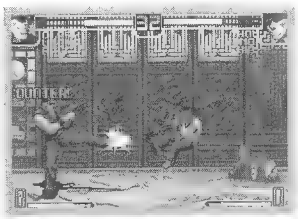
遠距離立ちAの先端をガードしたら、出が早く跳び込み防止効果もある技を出そう。

CRUSH POINT II

ウッキーへの対処法

次に飛翔空裂斬の対処。三角跳びせずに着地した場合はパワーゲージがほとんど増えないので、それを連発されても急いで攻める必要は無い。

歩いて近付き、チョイが壁に跳び付くのを見たら、小ジャンプして下方向に強い攻撃を出すか、立ち弱攻撃（社の遠距離立ちAやラルフの遠距離立ちBなど）を出すといい。チョイが突進してくればつぶすことができ、突進してこなくても確実に間合いを詰められるぞ。焦りは禁物だ。



チョイが壁に跳び付いたのを見たら、ジャンプ攻撃や通常技を置いておくだけでOKだ！

CRUSH POINT III

杓死をどうする？

杓死の完璧な対処法は見付かっていないが、有効なものはあるので紹介しよう。

●**緊急回避**：間断無く連発して全段回避を狙う。

●**ガード**：中段攻撃が交じっているので、立ちガードしよう。ただ、画面端を背にしていてもめくられることがある。

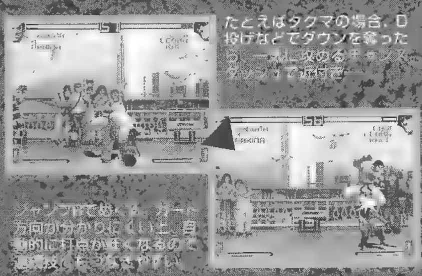
●**迎撃**：攻撃判定の大きい必殺技を出したり、立ちAなどを連発することで、意外にもつぶせることが多い。この選択肢を取れば、チョイ側にも技を出すリスクが発生する。



K9999の月…やチャンの弱鉄球大圧殺などは、出せればほぼ確実に迎撃することができる。

チャンスを逃さず攻め倒す

チョイに対して起き攻めをするチャンスを得たら、めくり性能のあるジャンプ攻撃で、頭上を狙って攻撃するといい。チョイは背が低いため、ガード方向が見極めにくい攻めとなるぞ。また、画面端に追い詰めた場合は、小&中ジャンプ攻撃を連発するだけでも対処されにくい。攻めるチャンスを得たら、そのまま勝負を付けるつもりで攻めよう。



たとえばタクマの場合、D投げなどでダウンを奪ったら、一気に攻める[illegible]

ジャンプ[illegible]でめくると、ガード方向が分かりにくいと、自動的に[illegible]

このキャラで倒せ!!

ユリ・サカザキ

基本的に逃げながら闘うことになる。チョイが中ジャンプで跳び込んできそうなポイントでは、後方ジャンプから雷煌拳を出しておこう。併せて、空対空＋雷煌拳のフェイント（モーションが似ている）になるジャンプCもばらまくと効果的。地上から攻めてくるようなら、遠距離立ちBの先端を当てて接近させないようにしよう。

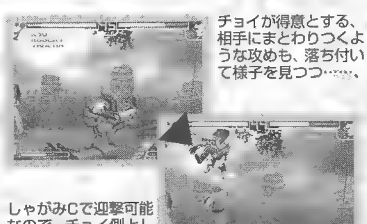


このぐらいの間合いになったら、ジャンプ防止を兼ねた遠距離立ちBでけん制しよう。

飛翔空裂斬も後方ジャンプ雷煌拳でつぶせる。チョイの接近を許さないように闘おう。

リョウ・サカザキ

チョイに小&中ジャンプCでまとわりつかれたり、遠距離立ちAで固められても、出の早いしゃがみCで簡単に切り返せる。チョイ側は防御面に不安があるので積極的に攻めたいが、リョウの守備が堅いためそれが難しいのだ。チョイが攻めるのをためらい始めたら、こちらからガードクラッシュを狙った攻めを展開しよう。



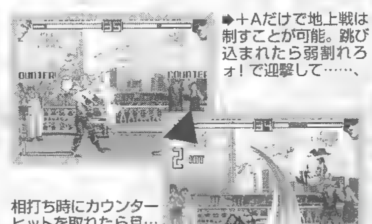
チョイが得意とする、相手にまとわりつくような攻めも、落ち付いて様子を見つつ……、

しゃがみCで迎撃可能なので、チョイ側としては攻めにくい。リョウならではの戦法だ！

K9999

地上戦では➡＋Aを中心に闘うことで、リーチの短いチョイの接近を防ぐことが可能。地上から近付けないチョイは跳び込むしかないので、弱割れろォ！や月…で確実に落としていきたい。

小&中ジャンプめくりCに弱割れろォ！を合わせると、相打ちになることが多いが、カウンターヒットするので追撃で月…を決められるぞ。



➡＋Aだけで地上戦は制すことが可能。跳び込まれたら弱割れろォ！で迎撃して……、

相打ち時にカウンターヒットを取れたら月…を決めよう。対空で一気に体力を奪えるぞ！

ゲー事典　飛翔空裂斬の対処法補足：3回突進してきて4回目に後方へ逃げる相手には、3回目の突進に対してガードキャンセル前転を使ってみよう。チョイが後方に逃げた場合、移動し終わったこちらのキャラに向かって突っ込んでくる形になるので、ガードした後に連続技を決めることができる。相手のパターンを読むことができたら、狙ってみるといいだろう。



ATHENA ASAMIYA

対キャラ攻略　麻宮 アテナ

弱サイコボールアタック（以下サイコボール）がとにかく強力なアテナ。まずはサイコボールアタックの対処をしっかり行なうこと。それさえできれば、アテナ戦はかなり楽になるぞ。

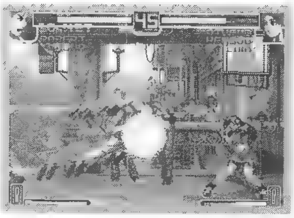
Text：極限堂

CRUSH POINT I　サイコボールを封じる！

対アテナ戦で最も重要となるポイントは、弱サイコボールを自由に撃たせないことだ。

中ジャンプで弱サイコボールを跳び越えることができるキャラは、中間距離を保ちながら様子を見て、相手が弱サイコボールを撃ってきたら、中ジャンプ攻撃から連続技を狙っていくといい。

中ジャンプでの跳び込みを意識させせれば、アテナ側は弱サイコボールを撃ちにくくなり、見てからでは跳び越しにくい強サイコボールを撃ったり、ジャンプ攻撃を仕掛けてくることが多くなるはず。

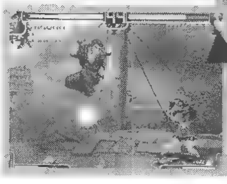

素早い反応が必要だが、超必殺技で反撃できればかなりのプレッシャーを与えられる。

強サイコボールに対しては、前転での回避が有効。強サイコボールは撃った後のスキが大きいので、間合いによっては反撃を決められるぞ。

ジャンプ攻撃は対空技でしっかり迎撃したい。アテナはジャンプの軌道が緩やかなので、落としやすいだろう。

中ジャンプで跳び越せないキャラは、先読みで跳び込むかダッシュで一気に近付こう。先読みで跳び込まれるのを怖れたアテナは弱サイコボールを控えるので、大胆にダッシュで接近できるというわけだ。


やられ判定が小さくなり、跳び越せるように！　応用できるキャラはほかにもいるぞ。


普通に小or中ジャンプしても跳び越せないタクマだが、ジャンプAを出すことで……、

CRUSH POINT II　テレポートに反撃を決める！

移動技のサイキックテレポートは、スキが小さくやっかいな技。反撃を決めるには、ほかの行動への対処を捨てるぐらいの心構えが必要だ。

サイキックテレポートを待っているときにサイコボールを撃たれた場合は、垂直ジャンプで避けるだけで十分。両方への対処を考えていたため、サイキックテレポートを出してきたのに跳び込んでしまい、後ろから攻撃されている人が多いようなので注意。

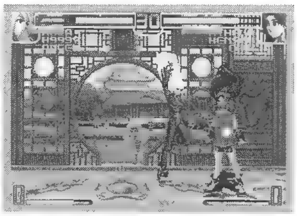
通常技→サイキックテレポートで裏に回る連係に対しては、技を出すのが早過ぎると正面に出て空振りしてしまうので、若干遅めに技を出すこと。出の早い技を使おう。

なお、画面端に追い詰められたアテナは、サイキックテレポートで逃げようとすることが多い。反撃を狙いやすいポイントなので覚えておこう。

CRUSH POINT III　超必殺技の対処法

シャイニングクリスタルビットは、出始めの攻撃判定が横方向に小さいので、少し手前を狙って攻撃を出さずに跳び込めば、空振りさせることができる。攻撃を出すとくらい判定が大きくなるので、攻撃を出さないことが重要だ。

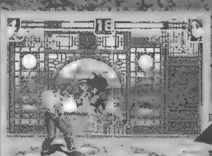
ガード後にクリスタルシュートへ移行されたら、ダッシュ前転でアテナの向こう側へ大きく移動しよう。アテナの背中に密着するように前転すると、クリスタルシュートに当たってしまうので注意。

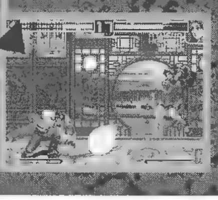

ジャンプ攻撃を出さなければ、こんなに近くてもくらわずに着地することが可能だ！

昇りジャンプA対策

中段攻撃の昇り小or中ジャンプA→弱フェニックスアローは、くらっても状況は五分～アテナ不利となるので、すぐに弱攻撃などの出の早い技を出せば、その後のアテナの攻めを防ぐことが可能だ。

ただし、打点の高いキャラには弱フェニックスアローが2ヒットすることがあり、その場合はアテナが有利になるので注意したい。

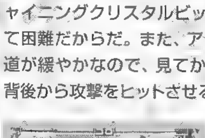

昇りジャンプA→フェニックスファングアローの方は、くらっても大丈夫というわけにはいかないので、

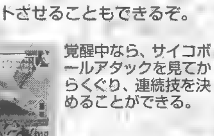

思い切って立ちガードをすることも必要となる。ガードした後はガードキャンセル緊急回避が有効だ。

このキャラで倒せ!!

レオナ

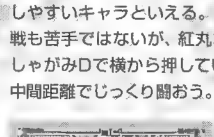
レオナは覚醒を使ってから闘うことを勧めたい。ダッシュでサイコボールの下をくぐれるようになるし、覚醒時の素早いジャンプ攻撃をシャイニングクリスタルビットで落とすのは極めて困難だからだ。また、アテナのジャンプは軌道が緩やかなので、見てからダッシュでくぐり、背後から攻撃をヒットさせることもできるぞ。

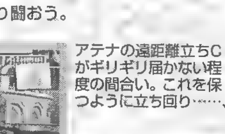

覚醒中なら、サイコボールアタックを見てからくぐり、連続技を決めることができる。


ジャンプ攻撃を仕掛けられても、ダッシュで簡単に下をくぐることができちゃいます！

二階堂 紅丸

ジャンプの軌道が適度に高いため、弱サイコボールを小or中ジャンプで跳び越しやすいのが最大のポイント。上記の基本的な対処法を実践しやすいキャラといえる。また、アテナは地上戦も苦手ではないが、紅丸なら遠距離立ちDやしゃがみDで横から押していくことができる。中間距離でじっくり闘おう。

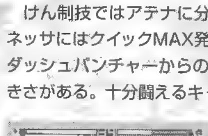

アテナの遠距離立ちCがギリギリ届かない程度の間合い。これを保つように立ち回り……、

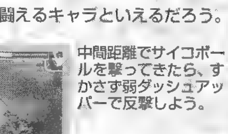

弱サイコボールを撃ってきたら、小or中ジャンプで跳び越えて連続技を決めろ！

ヴァネッサ

姿勢が低くなるダッシュパンチャーやパンチャービジョン<前方>でサイコボールをくぐれるため、肉弾戦に持ち込むことができる。

けん制技ではアテナに分があるものの、ヴァネッサにはクイックMAX発動を絡めた連続技や、ダッシュパンチャーからの追撃など、一発の大きさがある。十分闘えるキャラといえるだろう。


中間距離でサイコボールを撃ってきたら、すかさず弱ダッシュアッパーで反撃しよう。


逃げるアテナをヴァネッサが追う展開になりやすい。うまく捕らえて接近戦を挑もう。

ゲー事典　**フェニックスファングアローをガードした後は？**：弱ならガードした後に若干有利となるが、強で出されると大きく不利な状況となる。当然、アテナ側は強で出してくるので、ガード後の反撃は不可能と思っておこう。ケズリダメージも大きいので、早めにガードキャンセル前転で回避した後、攻撃途中で空中に居るアテナに対して、反撃を決めるといい。



対戦攻略
ヴァネッサ

今回紹介するクイックMAX発動を絡めた連続技は、一発で勝負を決めるほどの破壊力があるぞ。

Text:極限堂

浮かせてチャンピオンパンチャーを決める

ヴァネッサが主に狙っていきたい技に、ダッシュパンチャーやパンチャーアッパーがある。ヒット後、浮いた相手にチャンピオンパンチャーが決まるので、大ダメージを与えられるのだ。考え無しに単発で出してもヒットさせるのは難しいので、接近戦でのラッシュに組み込んでいこう。

具体的には、近距離立ちC→パンチャービジョン<前方>～パンチャーアッパー→パンチャーウィービング→しゃがみD……といった感じ。パンチャーアッパーヒット時は、パンチャーウィービング後に素早くダッシュしてチャンピオンパンチャーを決めよう。こういった連係にはパワーゲージをためる効果もあるので、積極的に狙っていこう。


本文で紹介している連係をガードさせたところ。このパワーゲージ増加量は魅力的だ。

驚異！MAX発動連続技

どこでもキャンセルを使った超強力な連続技が発見されたぞ。内容は右下のカコミを見てもらうとして、ここでは補足説明をしていこう。

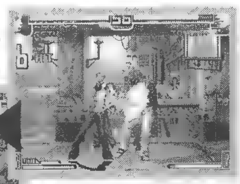
①は中段の➡＋Aと下段のしゃがみBの二択から始動するもの。マシンガンパンチャーはボタン連打でヒット数を増やし、最後の1発が出る前にキャンセルしよう。勝負を決めるほどの威力があるので、ジャンプ攻撃やパンチャービジョン<前方>～パンチャーアッパーなどで接近して、強引にでも仕掛けていきたい。

②は①をガードされた際のフォロー用。パンチャーストレートでガードクラッシュを誘発し、連続技に持ち込むパターンだ。すべて連続ガードになっているので使いやすい。

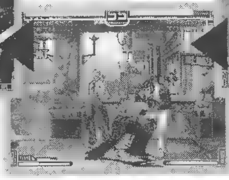
フォビドゥン イーグルを使う

フォビドゥン イーグルは、攻撃判定が前に伸びつつ少しの間残る上、技後のスキも小さいので、離れた間合いでのけん制技として使っていける。上方向にも攻撃判定があり跳び込みを落としやすいのも大きなポイントだ。


攻撃判定が大きいので、相手を画面端から逃がさないような使い方が可能。


➡＋AからクイックMAX発動。近距離立ちC→強マシンガンパンチャーとつないで……、


弱パンチャービジョンへ。ここからヒット時は①、ガード時は②を決めよう。


①の連続技を最後までしっかり決めれば、ゲージ8割程度の体力を奪えるぞ。

どこキャン連続技&連係

① 【しゃがみB Ⓒ➡ ➡＋A（1段目）】or【➡＋A（1段目）】 Ⓜ➡ 少し前進して【近距離立ちC（2段目） Ⓒ➡ マシンガンP Ⓔ➡ ※（弱Pビジョン<前方>）】×3→近距離立ちC（2段目） Ⓒ➡ クレイジーP

② （①の※から）弱Pビジョン<前方>～Pストレート（2段目） Ⓔ➡ フォビドゥン イーグル（2段目） Ⓔ➡ 強Pビジョン<前方>→チャンピオンP

※P＝パンチャー



対戦攻略
不知火 舞

通常技、必殺技共に使いやすい技がそろっている舞。チームを迷っている人、オススメですよ！

Text:OYZ

中間距離での攻防

中間距離で使っていく通常技は、遠距離立ちA、遠距離立ちB、しゃがみCの三つ。

基本的には、ギリギリ届く間合いからの遠距離立ちAを主軸に、ジャンプ防止になる遠距離立ちBを交ぜていく。しゃがみCは発生が遅いものの、攻撃判定は強い。少し遠めで置いておくように出そう。

必殺技では弱花蝶扇と龍炎舞が強力。弱花蝶扇はスキが小さいので、撃った後下記のように対処。弱龍炎舞は攻撃前に頭部以外が無敵になるので、相手のけん制技に合わせていこう。強龍炎舞は発生の早さを活かして割り込みに。

けん制で相手の動きを封じたら、本命である中ジャンプからの攻めを狙う。使う技は、空中戦を意識するなら早めのジャンプC。判定が強く、空中投げにもなりやすい。

地上の相手にはジャンプDが有効。地上技につながるように、低い打点で出すのが基本だ。その後は近距離立ちC→↘＋B（1段目）→強龍炎舞と連係させよう。ただし、読まれるとガードキャンセル前転（～反撃）の的になるので、単調にならないよう注意。


弱龍炎舞は背を向けた後、頭部以外が無敵に。攻撃位置の高くないけん制技に有効だ。

ガードクラッシュを狙う！

ガードしがちな相手には、ジャンプC＋Dで跳び込んでガードクラッシュを狙おう。ガード後は大幅に有利なので、素早くダッシュしてガードクラッシュ値の高いしゃがみCを当て、定番の↘＋B（1段目）→強龍炎舞へ。ジャンプC＋Dを近めで当てれば、すべて連続ガードになるぞ。画面端ならダッシュする必要も無いのでさらに強力だ。

これだけでガードクラッシュ値が半分以上たまるので、立て続けに2回ガードさせればそれだけでガードクラッシュ。P93で紹介している連続技を組み込むのも有効だ。

弱花蝶扇後の対処



スキの小さい弱花蝶扇で、相手の回避行動を誘う。間合いごとに相手の動きへしっかり対応しよう。

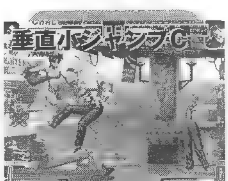
前方ジャンプ

遠距離



間合いが遠いときは遠距離立ちC。先端が当たるように間合いを調節しておくことが重要だ。

中間距離



中間距離からのジャンプに対しては、横方向に判定の強い垂直小ジャンプCで迎撃。多少先読みで。

前転



レバー部分を入力しておき、相手の前転を見たらボタンを押す。かなり遅くてもしっかり当たる。



この間合いではしゃがみDが安定。より大きなダメージを与えたければ、↘＋Bから必殺技につなごう。

ゲー事典
ヴァネッサ補足：近距離立ちC&Dは2段技なので、パワーゲージ増加量が非常に多い。なお、Cは出が早いこと、Dは近距離認識間合いが広くしゃがみ状態に当たりやすいことが利点だ。
舞補足：けん制に弱龍炎舞を使う場合は、しゃがみCを空振りキャンセルして出す方法もなかなか強力。しゃがみCの判定の強さが活きる、試合開始時ぐらいの間合いで使おう。

IORI YAGAMI

対戦攻略

八神 庵



多彩な必殺技を持つ庵は、さまざまな戦術を組める。今回はMAX発動中のずうずうしい連係を紹介。

Text：ラオウ

MAX発動からガードを崩す

MAX発動後、どこでもキャンセルを使って一気に崩す、というのが今回紹介する策だ。

具体的な内容は左記①の通り。ガードされても強鬼焼きを2段目まで当てていけば、初期状態からでも3回目の琴月（1段目）でガードクラッシュを誘発でき、そのまま2段目がヒットするのだ。ただし、しゃがみ状態が小さいキャラには強鬼焼きの2段目が当たらないので、多少技をガードさせておく必要がある。

対となる選択肢は屑風。その後の連続技は、安定するなら八稚女を決めてしまおう。

どこキャン連続技

① （MAX発動後）【強鬼焼き（1～2段目）Ⓓ▶強琴月（1段目）Ⓓ▶】×3

② （MAX発動後）屑風→ダッシュ近距離立ちC Ⓒ▶強葵花×2 Ⓓ▶強琴月（1段目）Ⓓ▶弱葵花×2→八稚女

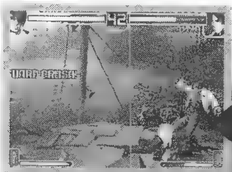
②は弱葵花の2発目後にちょうど画面端へ到達することが条件。強葵花の前に琴月を挟むこともできるので、うまく間合いを調節しよう。

では、どこで狙う？

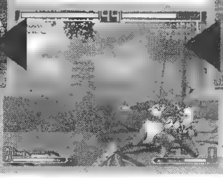
最有力候補は葵花や琴月を決めた後。素早くダッシュしてMAX発動をすれば、強鬼焼きと屑風の二択を迫れるぞ。

また、ジャンプ攻撃後にいきなりMAX発動し、強鬼焼きを狙うのも奇襲として有効。

最後に。ガードキャンセル前転には弱いので、相手のパワーゲージには注意したい。



3セットでこの通り。見た目がワガママなので、やっていて楽しいこと請け合いだ。



相手の起き上がりに強鬼焼き！　ヒットしようがしまいが琴月へ。



葵花や琴月を決めたら、すぐさまダッシュからMAX発動！　間断無く迅速に行なうべし。

YASHIRO NANAKASE

対戦攻略

七枷 社



超強力な隠し技が発覚したことで戦力アップし、ようやく一人前となった社。一発逆転は任せろ!!

Text：真瑠世

特殊スティルの出し方と特徴

ジェットカウンターをAC同時押しで出すと、その後のジェットカウンター・スティルに新たな種類が加わることが分かった。ジェットカウンター自体は弱と同じ性能なのだが、そこからの派生技がCでも出せるようになるのだ。

このときに出る技は、弱強どちらのジェットカウンター・スティルとも異なり、アッパーデュエルの初段のモーションになっている。ヒット後は相手が浮くので、そこに昇り前方大ジャンプD（間合いが遠いときは不可能）やファイナルインパクトが連続ヒット。画面端なら弱アッパーデュエルも決められるぞ。

この発見によって、連続技の安定度と威力が増し、爆発力が大幅にアップ！



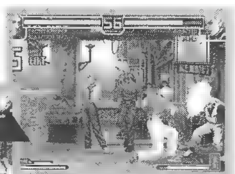
これがウワサの特殊ジェットカウンター・スティル。見た目はアッパーデュエルだが……、

生粋の一発キャラたるどこキャン連続技

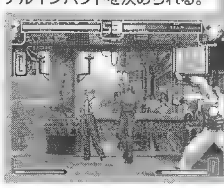
次に、前述の隠し技（？）とどこでもキャンセルを絡めた連続技を紹介しよう。

（MAX発動後）しゃがみC Ⓒ▶➡＋A Ⓒ▶強アッパーデュエル（1段目）Ⓓ▶弱ジェットカウンター Ⓓ▶強アッパーデュエル（1段目）Ⓓ▶弱ジェットカウンター（AC同時押し）～Cジェットカウンター・スティル→ファイナルインパクト

注意点はCジェットカウンター・スティルの入力。レバーを⬅から回すと強ジェットカウンターになってしまうので、必ず⬆or⬇から回すこと。強攻撃→➡＋A→クイックMAX発動→ダッシュから決めれば、一気にゲージ8割程度の体力を奪えるぞ。



2セット決めた後、スーパーキャンセルを使わずにファイナルインパクトを決められる。



クイックMAX発動後に狙うなら、強アッパーデュエルから始めよう。こうすれば……、

K'

対戦攻略

K'（ケイ・ダッシュ）



今回紹介するどこでもキャンセルを使った連続技は、K'らしいカッコイイものとなっているぞ！

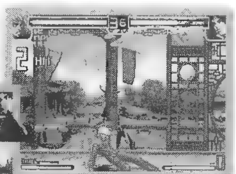
Text：極限堂

どこでもキャンセルを使った連続技

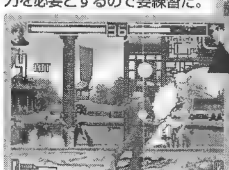
どこでもキャンセルを使ったイケてる連続技が見付かったので、内容を説明しよう！

【弱クロウバイツ（2段目）Ⓓ▶（強ミニッツスパイク～ナロウスパイク）】×3→弱クロウバイツ Ⓢ▶ヒートドライブorチェーンドライブ（前者は画面中央、後者は画面端限定）

注意点は、弱クロウバイツを引き付けて当てないと、ミニッツスパイクが空中版に化けることと、ナロウスパイクは最速で出さなくてはならないこと。また、最後の弱クロウバイツのスーパーキャンセルは、ヒートドライブにつなぐ場合は2段目、チェーンドライブにつなぐ場合は1段目にかけよう。



引き付けて再度弱クロウバイツをヒットさせる。素早い入力を必要とするので要練習だ。



弱クロウバイツから、最速で強ミニッツスパイク～ナロウスパイクを空振りして移動。

連続技の狙いどころ

➡＋B↓弱空中ミニッツスパイクを意識させつつ、近距離立ちB↓弱クロウバイツから狙うと効果的。C投げや強クロウバイツ～追加攻撃後にMAX発動をするといい。

画面端なら、ナロウスパイク後に弱クロウバイツで追撃でき、しゃがみB↓しゃがみA↓強アイントリガー↓セカンドシェルもつながるので、下段から狙えるパターンが増えるぞ。また、連続技に組み込むことも可能だ（左記参照）。

（画面端）ジャンプD→しゃがみC Ⓜ▶ダッシュしゃがみC Ⓒ▶強アイントリガー～セカンドシェル→弱クロウバイツ……

難しければ、しゃがみC→クイックMAX発動＋弱ミニッツスパイク（やや遅めに⬇⬆⬅＋BC押しっぱなし）～ナロウスパイクにすれば難度が下がるぞ。



クイックMAX発動→しゃがみC後はミニッツスパイク～ナロウスパイクでもOKだ。

ゲー事典　庵補足：しゃがみ状態に強鬼焼きの2段目が当たらないキャラ……庵、マチュア、山崎、ビリー、社、クリス、クーラ、紅丸、ジョー、キム、チョイ、アテナ、ケンスウ、チン、レオナ、舞、ユリ。　社補足：特殊ジェットカウンター・スティルはガードされるとやや危険だが、強よりはスキが小さい。　K'補足：弱クロウバイツ（1段目）→チェーンドライブは、弱クロウバイツをギリギリまで引き付けないとクリーンヒットしないので注意。



BENIMARU NIKAIDO

対戦攻略

二階堂 紅丸

今回は高性能なジャンプDの活用術に加え、MAX2の雷塵纏を使った一発逆転ネタも紹介するぞ。

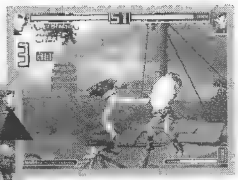
Text：OYZ

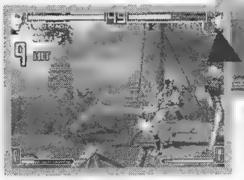
強力！ジャンプD活用術

横方向へのリーチと攻撃判定に優れたジャンプDは、紅丸を支える技の一つ。けん制、攻めの両面で活用していこう。

けん制に使う場合は、試合開始直後程度の間合いで、垂直小ジャンプから出していこう。特に、中ジャンプでの跳び込みに対して強さを発揮するぞ。これを嫌って上を取ろうとする相手には、後方大ジャンプDを交ぜると効果的だ。

攻めの面では、前方小or中ジャンプから先端が当たるように使う。ガードさせた後は、ダッシュからしゃがみBと紅丸コレダーで二択を迫ろう。



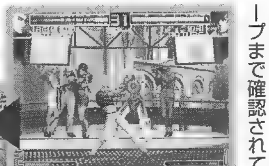


幻影ハリケーンへ。実は時計回り（2P側は逆）にレバーを回しながらB連打でも出せる。

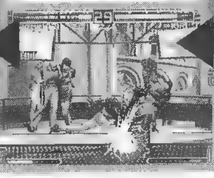
しゃがみB後は居合い蹴り→弱反動三段蹴りを狙う。パワーゲージが2本以上なら……、

雷塵纏で一発逆転！

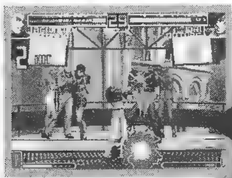
MAX2を使える状態で紅丸コレダーを決めた後は、一発逆転を狙うチャンス。すぐにMAX発動してB雷塵纏を出すと、相手の起き上がりに重なるので、素早くダッシュして雷塵纏がヒットした直後に紅丸コレダー。後はこれを繰り返すだけだ。最大3回ループまで確認されているぞ。



この強力連係は紅丸コレダーから始まる。急いでMAX発動から雷塵纏を出せば……、



起き上がりにガード不能の雷光が重なる。早めにダッシュしておき……、



紅丸コレダーを決めて繰り返し。最後は近距離立ちD→弱真空片手駒などで締めよう。



CHANG KOEHAN

対戦攻略

チャン・コーハン

紹介する戦力アップネタ二つは、細かいながらなかなか実用的。モノにして一気にカタを付けろ！

Text：真瑙也

マニアック連続技

しゃがみAは遅いタイミング限定ながら連打キャンセルができ、タイミングよく連発すれば連続ヒットさせられる。ボタンを連打すると鉄球大回転に化けるため難しいが、しゃがみAのダメージが大きいのでぜひマスターしたい。しゃがみA×3→◣+Aやしゃがみ A×2→鉄球大回転or大破壊投げという連続技も可能で、いずれも超必殺技に匹敵するダメージを与えられるぞ。

また、画面端で鉄球大回転を決めた後は、すぐにABCD同時押しで強制停止して、鉄球大撲殺でのダウン追い打ちを狙おう。受け身で回避される可能性はあるが、1段目だけでもダメージが大きく、うまく全段ヒットすればゲージ半分以上の体力を奪える。



連続ヒットさせるタイミングは難しいものの、単発の威力が高いので見返りは大きい！

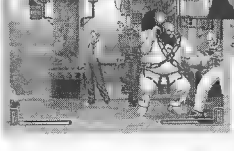
投げ抜け活用術

相手を画面端に追い詰めた状態で大破壊投げを狙う場合は、CD同時押しで入力しよう。こうすると、投げる前に相手の通常投げをくらっても投げ抜けになるのだ。

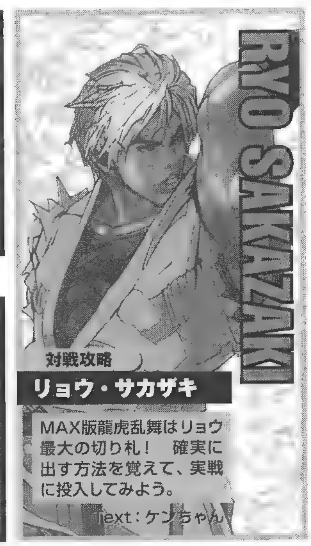
また、チャンの投げ抜けは成功後に相手との間合いが近いという特徴があり、その後に一瞬待ってCD同時押しで大破壊投げを狙う連係が強力。相手が地上で暴れた場合は大破壊投げが決まり、通常投げをくらっても投げ抜けになるからだ。ジャンプやコマンド投げには弱いが、とっさに対処するのは難しいだろう。



画面端で投げ抜けに成功した後は、ほぼ密着状態に。すかさず大破壊投げを狙おう。



大破壊投げをCD同時押しで入力。すると、先に通常投げをくらっても投げ抜けになる。



RYO SAKAZAKI

対戦攻略

リョウ・サカザキ

MAX版龍虎乱舞はリョウ最大の切り札！　確実に出す方法を覚えて、実戦に投入してみよう。

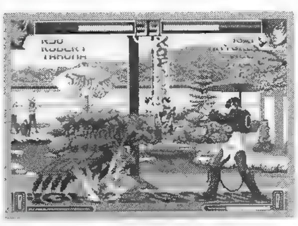
Text：ケンちゃん

MAX版龍虎乱舞を出してみよう

MAX版龍虎乱舞（⬇◣➡+C・A）は、コマンドが重複している強虎煌拳（⬇◣➡+C）に化けやすく、出すこと自体が非常に難しい。だが、無敵時間が非常に長い上にダメージも大きく、さらにはガード不能というオマケ付きなので、自在に出せればこれほど頼れる技は無い。

最大のコツは、「虎煌拳が出ないようにコマンドを入力する」こと。具体的には、⬇◣➡の後◣、⬇、◣のいずれかにレバーを入れてからC・Aと入力すればOK。この入力なら、Cを押しても強虎煌拳が出ることは無いのだ。

また、コマンド受付時間がほかの技に比べて極端に短いので注意。とにかく素早く入力することを心掛けよう。



飛び道具をすり抜けつつヒットさせることもできる。何とかして使いこなしたいところだ。

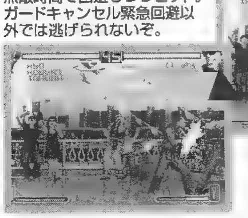
実戦で狙ってみる

MAX版龍虎乱舞は、ガード不能という特性を活かしてガード崩しに使っていくといい。画面端なら、ジャンプC+Dや強攻撃をガードさせた後に出すと（強攻撃からは要キャンセル）、ガードキャンセル緊急回避以外では回避されない強力な連係となるぞ。

なお、ヒット後にパワーゲージが2本以上残っていたら、すぐにMAX発動してMAX版龍虎乱舞を出し、相手の起き上がりに重ねよう。緊急回避や無敵時間の長い技を出されない限りヒットするので、一気にK.O.を狙えるぞ。



無敵時間で回避しつつヒット。ガードキャンセル緊急回避以外では逃げられないぞ。



事前のしゃがみCやジャンプC+Dなどにガードキャンセル C+Dを出されても……、

ゲー事典

紅丸補足：上記の雷塵纏連係は、最後を単体の幻影ハリケーンで締めるのもアリ。簡単で安定するぞ。　**チャン補足**：鉄球大撲殺でのダウン追い打ちは、画面が暗転するため受け身を取られにくい。K.O.できないと反撃されるが。　**リョウ補足**：MAX版龍虎乱舞は、⬇◣➡+C・A入力でも出る場合があるなど謎が多いものの、素早く入力しないと出ないことは間違い無いようだ。

いざ、弾込めて出陣！

WORLDCOMBAT™



ワールドコンバット
■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：多人数協力型ガンシューティング
■操作方法：アサルトライフル
■発 売 日：12月（稼働中）
■使用基板：

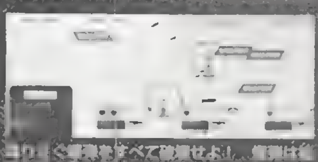
初めて戦場に赴く新兵に送る、戦線を進むに当たっての基礎知識と、前半から中盤にかけての多岐に渡るミッション攻略を掲載。アサルトライフルの性能をフルに活かして、敵地に攻め上れ！

Text．閃屋

激戦のさなかのショートミッション

[illegible]

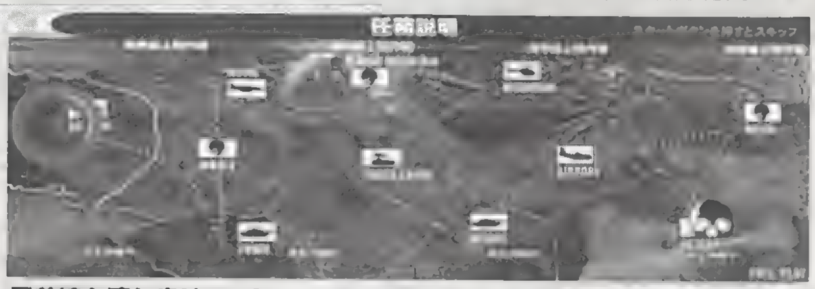

撃ち放たれたミサイルをすべて破壊せよ！ 途中にアイテムが出現するので活用しよう。


迫りくる戦車をすべて破壊せよ！ [illegible]


[illegible]

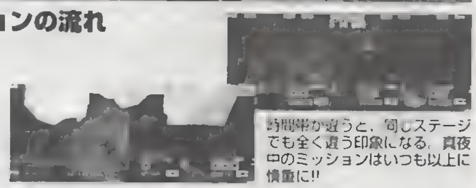
新兵必見！ 戦場の基礎知識

作戦を始める前に、ここでブリーフィングを行なう。下にある地図は、これから渡り歩いていく戦場だ。作戦はそれぞれ、さまざまな地形の土地で展開する。また、様々な装備の敵や兵器を相手に戦うので、その場に応じた戦い方をして生き残ってもらいたい。



最前線を渡り歩け!! ミッションの流れ

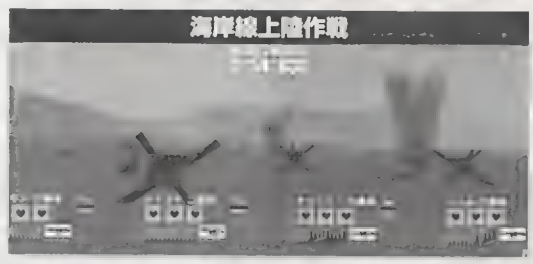
全11のミッションを成功に導いていくのだが、多人数プレイの場合は三つのショートミッションが挟まれる。またルートは三つ用意されていて、順番によっては時間帯が変わる。


時間帯が違うと、同じステージでも全く違う印象になる。真夜中のミッションはいつも以上に慎重に!!

作戦開始！ミッション攻略

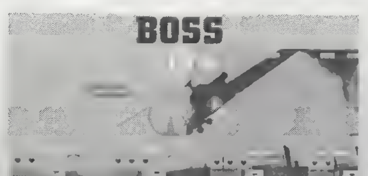
11ミッション中、最初のミッションから七つ目までの戦術を伝授しよう。野を越え、丘を越え、そして街を越えて一つずつ作戦を成功に導くのだ!!

海岸線上陸作戦



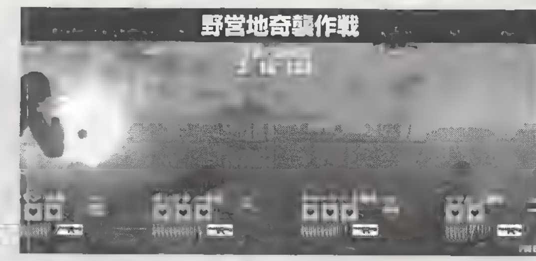
最初のミッションは、必ずこの海岸線からスタートする。最初の敵集団が現れたときに画面に表示される注意書きを、よく頭にたたき込んでおこう。敵の弾が来たら、迷わず銃口を画面外に向けて、盾を構えて防御するのだ。

最初とあって、それほど敵の攻撃も激しくない。まずは基本的な戦い方に慣れよう。多人数プレイの場合は、攻撃と援護などの得意分野によって、役割を決めるのもいい。



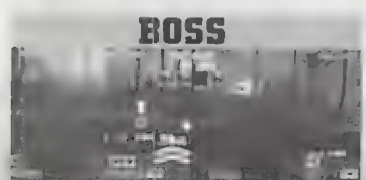
ここでのボスは、2機のヘリ。弱点はコックピット部分になっていて、当てるのに苦労させられる。狙撃モードに切り替えて一気に片を付けよう

野営地奇襲作戦



生い茂ったジャングルの中を進み、敵の補給基地をたたくという作戦。補給基地だけあって敵を見付けるのが困難な場所だ。気付くと間近に出現することが多いので、左右に気配りを忘れないように。とりわけ夜中の時間帯にここへ来たら、敵を目ざとく見付けられるかどうかが生と死を分かつ。

途中で上空から敵の応援部隊が駆け付けたら要注意。より一層猛烈な攻撃が始まる。



四人の敵隊員が登場。ジャングルの茂みを利用して、巧みに姿を隠して攻撃してくる。弾の弾道から敵の位置を見極めて、狙撃しよう。

ゲー事典 ルートあれこれ：三つのルートに分かれる条件はランダムだ。2、3、4番目に来るステージの順番が変化する。「ジャングル→市街地→ホテル」のルートと、「ホテル→ジャングル→市街地」、そして「市街地→ジャングル→ホテル」の三つとなっている。何にせよ、夜になると暗視スコープを使っての戦いになるので、辺りに十分注意しよう。

市街地奪回作戦



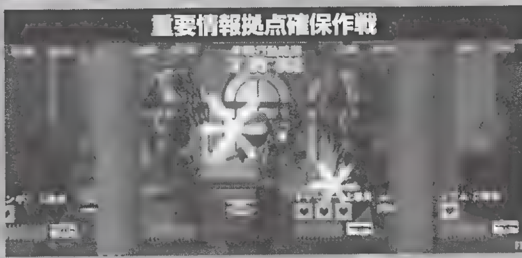
敵の司令官が市街地に潜伏しているとの情報を受け、上空からの援護を受けながら中心部へ侵入する。道中の数カ所で、立ち止まって戦闘を繰り広げる。特に、廃墟を見上げるようにして戦う場面では、建物の影から攻撃を受けやすいので、あらゆる方向に気を配ろう。また、車の影から敵が出現する場面ではライフが出現する。これは比較的取りやすいので、仲間と相談して分け合おう。

BOSS



街の広場に、2台の戦車が現れる。手前でアイテムを拾ったプレイヤーがメインで攻撃をし、手分けして残りのプレイヤーが援護に回り、効率よく倒そう。

重要情報拠点確保作戦



一風変わった場所での戦闘を繰り広げる。敵の情報拠点が街の中心部のホテルだったと分かり、これを制圧するためのミッション。入り組んだホテルでは、敵がすぐ近くに出現する場面が多いので、迅速に身を守ることを常に意識しよう。

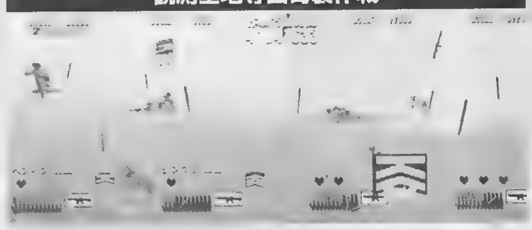
遠方から敵が出現する長い廊下のシーンでは、狙撃を活用しよう。またそのすぐ後に窓が破れて敵が現れるので、正確に撃つこと。

BOSS



垂直移動も行なえる戦闘機が登場。コクピットが弱点となっている。多人数仲間が居る場合は、本体に集中して撃ち込んで素早く倒そう。

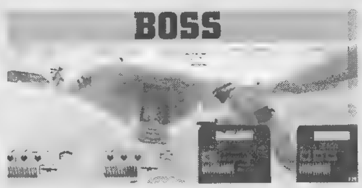
観測基地奪回奇襲作戦



標高数千メートルに位置する観測基地が舞台。味方の航空機が付近を航行中、敵に落とされ、重要な情報を奪われる可能性がある。この情報を抹消するのが任務だ。

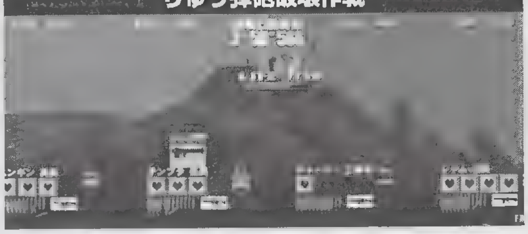
ヘリに乗って、上空からスタートする。最初から激しい攻撃を受けるので、まず盾を構えよう。ここでは、腹ばいになり伏せた体制で攻撃してくる敵が多いので、狙撃がものを言う。山小屋付近では特に腹ばいの敵に注意しよう。

BOSS



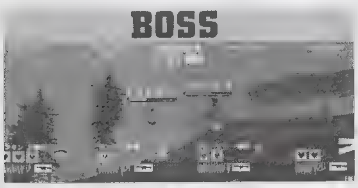
味方の航空機の中にボスがいる。機内を通過するときと、火炎放射器を構えたときが撃ち込むチャンス。周囲のザコを分け合って仲間と連係を取ろう。

りゅう弾砲破壊作戦



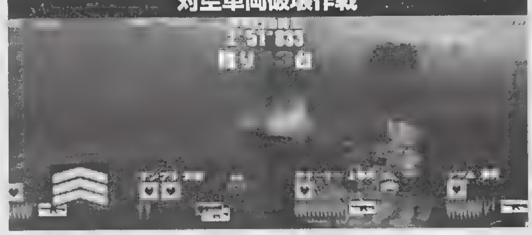
山岳地帯で敵のりゅう弾砲を発見し、至急破壊作戦を展開する。ここでは高低差が激しいので、常にこれまで以上の注意を画面に注ごう。りゅう弾砲のある場所まで行ったら、歩兵を受け持つ担当と、りゅう弾砲に撃ち込む担当に分かれて迅速に破壊すること。アイテムを拾ったプレイヤーに、りゅう弾砲を任せるのがいいだろう。ロケットランチャーなら、周囲の歩兵も一緒に吹き飛ばしてくれるぞ。

BOSS



攻撃ヘリ集団がボスとして登場する。上空から大量の弾をばらまいてくるが、空が背景なので気付きにくい。しっかり見て攻撃を防ぎながら撃ち込もう。

対空車両破壊作戦



ステージに配置された13台の対空車両をすべて破壊するという作戦。最初は上空からヘリに乗って、平原に点在する対空車両を狙っていく。地上から飛んでくる弾は見づらいので、細心の注意を払おう。途中でデモが入り、地上に降りてからは、対空車両に入り乱れて歩兵が出現する。対空車両にダメージを与える担当と、それを援護して歩兵を倒す担当に手分けして作戦に当たろう。



一番最後の、対空車両と歩兵が入り乱れるシーンには要注意。手分けすると効率がいい。攻撃に夢中になって、自分を狙う弾を避けることを忘れずに。

これに留意して、ミッション完遂！

弾を十分補充する

画面外に銃口を向けると、盾を構えて防御するとともにリロードを行なうことができる。ここで注意したいのは、弾をほとんど使い切っている場合、弾の充てんは一瞬では終わらないということだ。24発の弾が順番に補充されるにはそれなりに時間がかかるので、満タンになったのを見届けてから画面内に戻そう。そうしないと、またすぐ弾切れを起こしてリロードが必要となってしまうのだ。

危険なら隠れろ!!

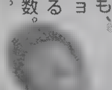
自分を狙った弾が飛んできたら、反射的に銃口を外に向ける癖をつけよう。



危ないと思ったら隠れる。これが戦場での生き残り術。この盾はどんな攻撃からも身を守ってくれる。手りゅう弾も戦車砲も、平気なのだ。

Impression

道中はまだしも、先へと進むにつれて攻防は激化して、四人同時プレイのありがたみをかみしめられます。多人数プレイといっても、中途半端に二人でショートミッションをやるのは大変！ 敵は多数。こっちも人海戦術で。



グー事典 **戦闘中の注意あれこれ：** ときどき目の前に、ナイフを持つ敵が出現する。こいつは出現した位置から近いプレイヤーを狙ってくる。ナイフ兵が目の前に現れたプレイヤーは盾で避けて、遠くに位置するプレイヤーが倒すというような連携を取ろう。ちなみに一人でプレイした場合、離れた位置に出現したときは攻撃が当たらないこともある。



すべてのサッカーファンに捧ぐ、攻略最終回！

Virtua Striker 2002

最終回となる今回は、隠し要素の紹介やテクニック解説のシュート編、大会レポートなど盛りだくさんの内容でお届けするぞ！

Text：キャサ夫

キャサ夫のインプレッション

何だかんだいって、巷では常にお客さんが付いて、盛り上がっている本作。次回作が出るまで、末永く遊ばれるといいね。

本稿にある図の見方

- → 走る方向
- 〰→ ドリブル
- - - → パス
- ⇒ シュート

バーチャストライカー2002
- ■メーカー：[illegible]
- ■ジャンル：スポーツ
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2002年10月下旬（稼[illegible]
- ■使用基板：[illegible]FORCE

「バーチャストライカー2002」をもっともっと楽しもう！

隠し要素 一挙紹介

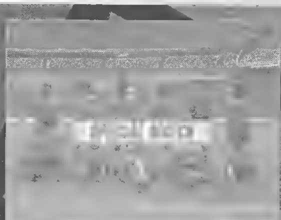
『バーチャストライカー』シリーズではお約束の、あんなチームやこんなチームがやっぱりあった！ 既に知っている人の方が多いと思うが、ここでまとめて紹介!!

スペシャルチーム SPECIAL TEAM

[illegible]すると、それまでの試合内容によって[illegible]

どちらのチームも一度出現すれば、再度ゲームをプレイするときにプレイヤーチームとして使用可能。チーム選択画面下に表示されている地域部分に、「S[illegible]」の項目が追加されるので、そこから[illegible]れかのチームを選んで遊んでみよ[illegible]

隠しチームのデータは不明。全く[illegible]て未知数のチームとなっているの[illegible]



[illegible]!?[illegible]隠しチ[illegible]シャル[illegible]ト制[illegible]



一度隠しチームを出現させれば、チーム選択画面右下に「SP」と表示され[illegible]

FC SONIC



YUKICHAN UNITED



ランキングモード RANKING MODE

コイ[illegible]レバーを下[illegible]スタートボタンを押すことで遊[illegible]チーム選択画面右上に「RAN[illegible]」と[illegible]されてい[illegible]ランキングモードとは、1人プレイ時の試合[illegible]ードで、ゲームオーバーになったとき[illegible]になっている。基本的には得失点[illegible]して最高ランクSS＋を出せるかな？



チーム選択画面の右上部分に「RANKING MODE」と小さく表示されていれば成功。



ランクは得失点差に関係しているようだが、ひょっとするとほかにも……!?

バチャスト事典

スペシャルチームの弱点：「ユキチャン・ユナイテッド」と「FCソニック」には、致命的な弱点があるというウワサが。それは、選手の身長が全体的に低いということ。つまり、高いボールが出て、ヘッドによる競り合いになったときに、ほとんど場合が競り負けてしまうのである。逆に、キーパーの選手は異様に身長が高く見えたりするんだけどね。



さまざまなシュートパターンを覚えて、得点率アップ！

テクニック解説 Part3 ～シュート編～

華麗な1点も泥臭い1点も、1点であることに変わりは無い。華麗なドリブルやパスに成功したとしても、結局は得点につなげられないと勝利することは不可能だ。さまざまな状況に応じたシュートテクニックをマスターして、より確実に点を入れていこう。

豪快さよりも正確さを重視しよう

シュートゲージは、ゴールまでの距離に応じて調整していく。ゲージをためれば威力のあるシュートが放てるが、枠の中へ入らなければ意味が無い。ペナルティエリア内ならば3割程度、ペナルティエリア外ならば7割程度のゲージでシュートを放つように心掛けるといいだろう。

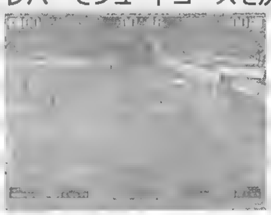
シュートを放つ際、レバー入力によって方向を調整できることも忘れてはならない。できるだけ対角線を狙い、遠い方のサイドネットを狙う感じでシュートを放てば得点率もアップする。そのほか、キーパーが弾くのを想定したペナルティエリア外からのシュートも、ときには有効だ。

状況に応じてゲージを調節



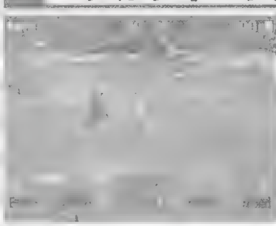
ゴール目の前では、ゲージを控えめにしてシュート放つ。

レバーでシュートコースを決定

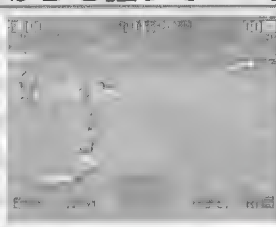


方向調整も大切。キーパーに反応されにくいところを狙え。

ペナルティエリア外からも狙っていこう



強引に打って、コーナーキックのチャンスを作り出すのもアリ。

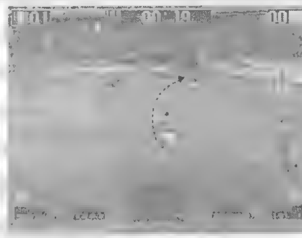


相手キーパーが前に出ているときは、一気にロングシュート。

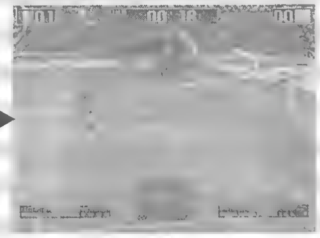
パスに合わせてダイレクトシュートを打つ

センタリングやコーナーキックに合わせる

センタリングやコーナーキックからのダイレクトシュートは、このゲームにおいて最も多く見掛ける得点パターン。その方法は、飛んできたボールに合わせてシュートボタンを押すだけ(連打でもOK)。ボールと選手の位置関係やタイミングによって、オーバーヘッドキック、ダイビングヘッド、ボレーシュートなど、迫力あるシュートを打つことができるぞ！



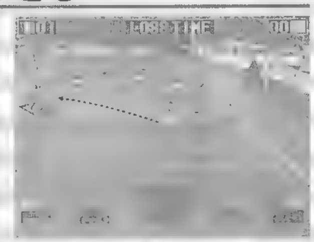
ゴール前に走り込む選手が居たら、サイドから思い切ってセンタリングを上げよう。



タイミングが合えばダイレクトシュートに。レバーによるシュート方向の調整も忘れずに。

ショートパスに合わせる

ゴール前で、ある程度近い位置にフリーの選手が居るときは、その選手にショートパスを出してダイレクトでシュートを放つのもアリ。ダイレクトシュートを打つ方法は、センタリング時などと同様だ。ただし、センタリングやコーナーキックとは違って低い弾道のパスになるため、間に相手選手が居るとボールを奪われがちなので注意。



ゴール前の近い位置にフリーの選手が居るときは、ショートパスで合わせてもいい。

数少ない状況下でのシュートテクニック

ループシュート

シュートゲージをためて、レバーを後ろに入れながらシュートを放つとループシュートになる。キーパーが前に出てるときに有効なシュートテクニックなので、ぜひ覚えておこう。



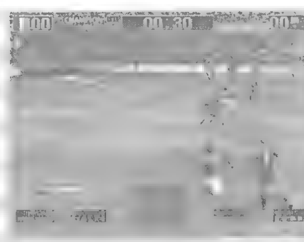
パスボタンでシュート

ディフェンダーもキーパーもかわし、すぐにシュートが打ちたい場合に有効なのがショートパスボタンを使ったシュート。キーパーが弾いてこぼれたボールを拾ったときなども有効だ。

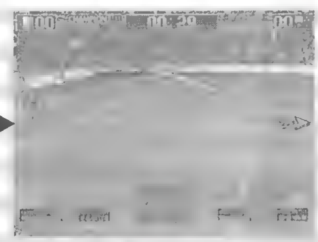


スーパーテクニック！ ドライブシュート!!

シュートゲージをフルにためた状態でシュートボタンをもう一回押すと、ゲージが赤くなり、超低弾道のシュートになる。また、本作ではドライブシュートを打つことも可能。シュートゲージをフルにためるまでにレバーを後ろへ入力し(ループシュートと同じ要領)、ゲージがたまった後、選手がボールを蹴る瞬間にタイミング良くシュートボタンをもう一回押せばOKだ。



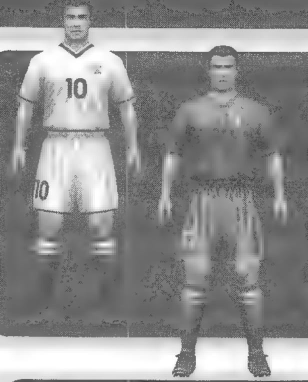
ゴールまではまだ距離がほど遠い位置から、ゲージを赤くしてシュート！



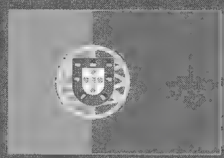
シュートゲージが赤いのにボールが浮いている!?　これこそドライブシュート！

バチャスト！事典

フリーキック時に直接シュート：ゴールがほど近い位置でフリーキックを得たときに、直接ゴールを狙うと意外に得点できる。シュートゲージMAX(距離にもよるが、大抵MAXでOK)でレバーを下要素に入力し、ドライブやカーブをかけて打つといい。利き足によってボールの変化具合が違ってくるので、キッカーの利き足を確認して狙ってみるといいだろう。



強豪国ピックアップ解説



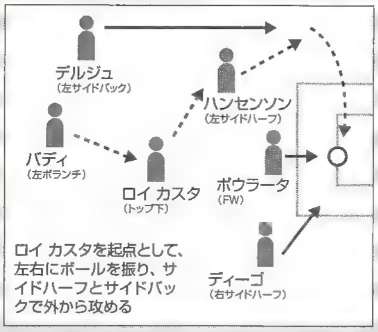
ポルトガル PORTUGAL

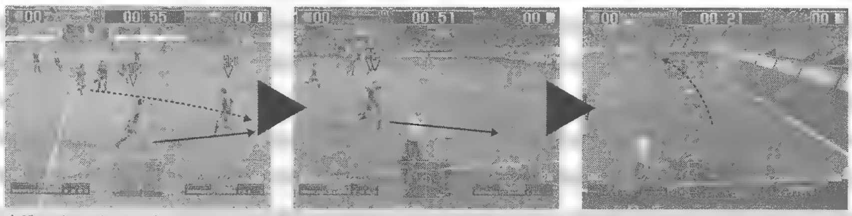
4-2-3-1 狙うはサイド突破！

相性のいいフォーメーション：3-5-2
相性の悪いフォーメーション：5-3-2 DDH

サイドハーフの選手を高い位置に置いているため、サイドから突破する戦術が非常に有効なフォーメーション。トップ下のロイ カスタを起点にし、サイドの選手へとパスを送り出し、前線へと上がったフォワードのボウラータや逆サイドの選手にセンタリングを合わせるのが、理想的な攻撃パターンだ。

基本的にはサイドハーフの選手を活かすわけだが、相手ディフェンスのマークが厳しいようであれば、サイドバックの選手を前線まで押し上げての攻撃も有効。また、中盤でボールを奪われたとしても、4バックのため比較的安全。防御力も高いといえる。





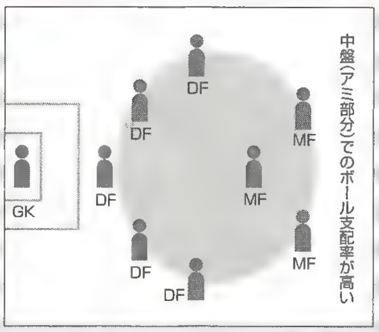
中盤でボールをキープすると、サイドの選手が前線へと走り出す。そのチャンスを逃すこと無く、タイミング良くパスを出せるかが課題。サイドへボールが渡れば、前線にフォワードと逆サイドの選手が詰め寄るので、センタリングを上げていこう。

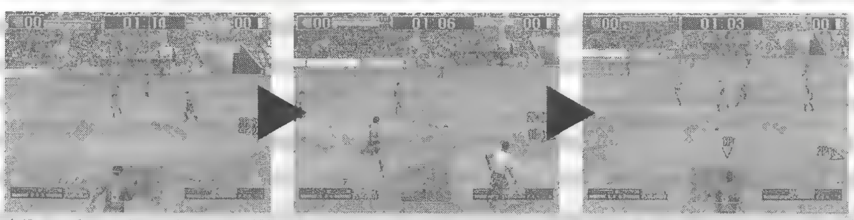
5-4-1 安全性は抜群！

相性のいいフォーメーション：4-3-3 DDH
相性の悪いフォーメーション：3-6-1

5バックである上に、中盤にも四人の選手を配置した安全性の高いフォーメーション。中盤でうまくパスを回せば、時間稼ぎに最適だ。また、ボールを奪いにきた相手選手をうまくさばけば、相手のフォーメーションを崩すことにつながり、それをきっかけに得点を狙いにいくことも可能となっている。

ただし、中盤でボールを回すときは、しっかりとした連係が大切。中盤の選手でボールを奪われてしまった場合には、ディフェンス陣も崩れている傾向が強く、一カ所抜けた穴から一気にゴール前へと突破されることもある。十分に注意しよう。





中盤でのピッチを幅広く使ったパス回しが有効。インターセプトされないように、細心の注意を払おう。相手がボールを奪いにきてフォーメーションが崩れたところに、すかさずボールを送り出して一気に攻め上がる戦術も強力だ。

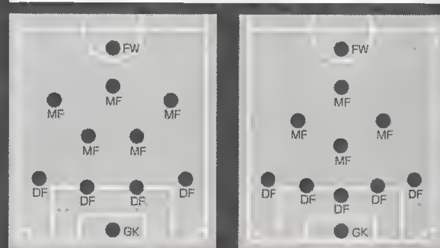
TEAM DATA

選手データ

ポジション	選手名	身長	利き足	背番号
GK	ペライル	188	右	12
DF	デルジュ	170	左	3
DF	カスタ	188	右	2
DF	ケート	187	右	5
DF	ファレシュウト	184	右	8
MF	パディ	172	右	14
MF	デント	175	右	6
MF	ハンセンソン	177	両方	11
MF	ロイ カスタ	180	右	10
MF	ディーゴ(C)	181	両方	7
FW	ボウラータ	180	右	9

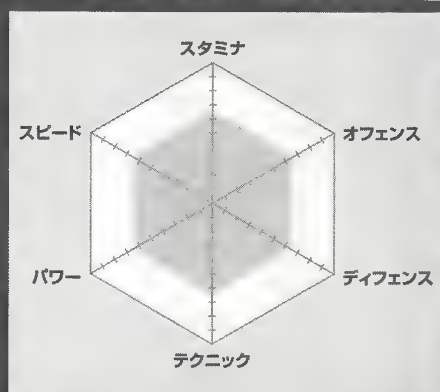
(C)……キャプテン

フォーメーション



4-2-3-1　5-4-1

チームパラメータ



バチャスト事典

ポルトガル名選手紹介【ルイス・フィーゴ】：所属クラブは"白い巨人"ことレアル・マドリード。先日日本で行なわれた世界最強クラブ決定戦「トヨタカップ」でも勝利した、超ビッグクラブである。ポルトガル代表としてもチームのキープレイヤーとして活躍。2002年W杯でも活躍が期待されたが、ポルトガルは惜しくも予選リーグで敗退してしまった。

不死身のファンタジスタは誰だ。

蹴球王決定戦 Virtua Striker 2002 シューキューオーケッテイセン





バーチャストライカー2002

蹴球王決定戦 大会リポート

去る12月7日に行なわれたビッグイベント、蹴球王決定戦。日頃ゲームセンターで培った戦術をこの場で披露した多くのプレイヤーたち。その頂点に立ったのは果たして……。

スゴ腕のバチャストプレイヤーたちがセガ本社に集結した!

12月7日、東京大田区にあるセガ本社にて、以前から本誌でも告知していたビッグイベント「バーチャストライカー2002 蹴球王決定戦」が開催された。参加した面々は、一般応募枠に当日予選を突破したスゴ腕プレイヤーを含めた、総勢32名だ。

今大会で最も注目されていた選手は、前大会(ゲームキューブ版バーチャストライカー3 Ver.2002)上位入賞者のM.F氏。その注目度は、何とイギリスからTV取材陣が来るほど! 世界的にも注目されていた大会だったというわけだ。

総勢32名で行なわれたトーナメントでの使用国は、予想以上にばらけた感じだったが、やはり今年行なわれた日韓ワールドカップで優勝したブラジルが最も多かった。試合ルールは1分半ハーフ、Vゴールあり。制限時間内で決着が着かなかった場合はPK戦というルール。やはり試合内容はレベルが高く、個性的な戦術を持った選手が多かった。

決勝は優勝候補に挙げられていたM.F氏とケンボ氏というカードに。開始早々、M.F氏が華麗なるサイド攻撃から1点入れるも、前半のうちにケンボ氏が追い付く。その後、後半ロスタイム突入間際にうまくクロスに合わせてシュートを打ったケンボ氏が勝ち越し点を決め、見事優勝した。ちなみにアルカディアから出場したキャサ夫は2回戦敗退、垂れ乳厳竜は1回戦敗退だったとさ……(悲)。



当日、会場には歴代の「バーチャストライカー」シリーズがズラ〜リと並んでいた。これ、結構スゴクない?



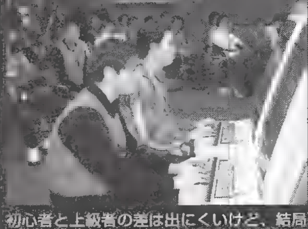
当日は三船プロデューサーの姿も。熱心に試合を解説してくれたぞ。



左が見事優勝したケンボ氏。右が惜しくも準優勝のM.F氏。白熱した試合を見せてくれた二人に拍手!

大会を振り返って……

お疲れさま! キャサ夫です。優勝賞品のノートパソコン目的で参加してみたものの、あっさりと2回戦負け。みんなサイドの選手の使い方がスゴクうまかったです。はい。



初心者と上級者の差は出にくいけど、結局最後に勝ち残るのは強い人……って感じ。

M.F(ブラジル)
TK(オランダ)
タツ(スコットランド)
カワウチョフ(日本)
Tom(スウェーデン)
ピロリン(日本)
かんた(オランダ)
じっくり四文(ポルトガル)
キャサ夫(ブラジル)
ぐんそぉ(スペイン)
ぐっさん(イングランド)
勝山(イングランド)
smoke(イタリア)
タケイ(スペイン)
垂れ乳厳竜(イタリア)
巴里蹴球団参上(フランス)

優勝
ケンボ(フランス)

とつぁん(アルゼンチン)
巣渡来化亜(ドイツ)
ヒラッカ(アルゼンチン)
NOB☆SAPP(スウェーデン)
神無(ドイツ)
3RT(ブラジル)
コーイチ(ナイジェリア)
ケンボ(フランス)
たけだ(チェコ)
ヨシ(イタリア)
コーヒー豆(コロンビア)
ズッキー(ブラジル)
スガちゃん(デンマーク)
ヨンポン(クロアチア)
ター坊(アルゼンチン)
yoccy(オランダ)

バチャスト事典

蹴球王決定戦こぼれ話:今回の蹴球王決定戦には、M.F氏密着取材でイギリスからTV取材陣が来ていたわけだが、やはり海外の人の応援ぶりは激しい! 点を入れる度に狂喜乱舞して、選手たちよりも目立っていた(笑)。しかし、M.F氏(ブラジル使用)の対戦相手の使用国が母国イギリスだと、その応援も微妙な感じになっていたという……(笑)。

『Ver.2』が2月に登場予定！

『Ver.2』って何？

前号でバージョンアップの報をお届けしたばかりなので、混乱することの無いようにここで説明しておこう。

まず、前号で「待望の大会モードを搭載した新バージョンが登場！」と紹介したのは、『Ver.1.20』。これは12月中旬から全国のゲームセンターで稼働している。そして、今回紹介するのは『Ver.1.20』からさらにバージョンアップした『Ver.2』。こちらは来年2月から稼働する予定のものだ。

『Ver.2』からの新要素は、大きく分けて**レギュラーリーグの戦績が残るようになった**こと、**キッカーの選択ができるようになった**こと、**選手カードが追加された**ことの三つ。急に飛び込んできたニュースゆえに、残念ながら画面写真を入手することはできなかったが、開発者のコメントと共に、これら新要素を紹介していこう。

NEW！ レギュラーリーグの戦績が残るようになった

開発者コメント

レギュラーリーグに新たな命を吹き込みました。1シーズン7試合。この結果によって順位が決定するようになっています。これに伴い、チャンピオンズトロフィーとコンチネンタルカップの出場条件も、レギュラーリーグの成績が関係するように変更しました。

現実のサッカーと同じように、レギュラーリーグで結果を残さないと出場権が得られない……。そんな緊張感をぜひお楽しみください。

開発ディレクター　前山 芳孝

今までのレギュラーリーグは、チームを育成するための"練習試合"的な側面が強かった。勝利したときに獲得できる賞金額も少なく、1枚のクラブチームカードでプレイできる回数も限られているので、多額の賞金が手に入るカップ戦のみを狙ってプレイする人も少なからず居た。

しかし、このレギュラーリーグに、『Ver.2』では大きな意味が付加された。レギュラーリーグの戦績が残るようになり、1シーズン7試合で順位付けがされるようになったのである。詳しい条件はまだ公開されていないが、チャンピオンズトロフィーやコンチネンタルカップといったカップ戦への出場条件には、レギュラーリーグでの順位が関係してくる模様。よって、1試合1試合が重要となってくるぞ。

なお、レギュラーリーグの戦績＆順位は、「チームデータ」メニューで閲覧可能。また、一部のカップ戦の出場条件は変更されたが、新たなカップ戦は追加されていない。

NEW！ 「コミュニケーション」メニューの内容が変更

開発者コメント

『Ver.2』では、コミュニケーションメニュー内で、キッカーの指名ができるようになっています。「PKやFKのキッカーは、自分で選びたい！」というプレイヤーの方々の要望に応えることができました。

得点ランキング入りを狙わせる選手にPKを蹴らせたり、ウケ狙いでキーパーにFKを任せたりなど、キッカーの選び方はプレイヤー次第！　いろんな選手に蹴らせてみてください。

開発プロデューサー　土屋 淳一

『Ver.2』の「コミュニケーション」メニューには、従来の**選手を監督室に呼んでコミュニケーションを取る**選択肢と、**選手に指示を出す**という選択肢の二つが用意されている。

新たに用意された選択肢である後者の内訳は、下のカコミの通り。FKやPKなどのキッカーを指名できるようになったほか、従来「チームデータ」メニューにあった「キャプテンの指名」もこのメニューに含まれている。選手を指名するときは、コミュニケーションを取るときと同様に、カードをこすって監督室に呼ぶようになっているぞ。

「コミュニケーション」メニューで新たにできること

- ●キャプテン指名
- ●フリーキックのキッカー指名
- ●コーナーキックのキッカー指名
- ●ペナルティキックのキッカー指名

新規選手カード追加でさらにバージョンアップ!!

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2002年7月8日(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

何と、『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002(以下WCCF)』がさらにバージョンアップ！　今月は、新たにその存在が発覚した『WCCF 2001-2002 Ver.2』の情報を中心にお届けする。新カードも追加されているぞ!!

Index of This Month

Impression
インプレッション

新しい選手カードが追加された『Ver.2』が登場すれば、旧バージョンで選手カードをコンプリートして『WCCF』から足が遠のいていた人も、再び戻ってくるだろう。また、『Ver.2』には大会モードも搭載されているので、『Ver.2』を使用したセガオフィシャルの全国大会が開催されてもおかしくない。もし開催されれば、プレイヤーのプレイ意欲も増すはず……。2003年になっても、この熱は冷めそうにないようだ。

『WCCF』がアルカディア大賞 第1位を受賞！：この本の10ページから発表している、第3回アルカディア大賞。数々の審査部門がある中で、何と我らが『WCCF』が、「アルカディア大賞 第1位」、「ベスト筐体賞」、「新アイデア賞」の三冠に輝いた！　アルカディア大賞の記事を読まずにページを飛ばしてしまった人は、ちょっと戻って読んでみて!!

独占スクープ!!

『WCCF 2001-2002

NEW! 46枚の選手カードが追加!

開発者コメント

今回追加された選手カードは、セリエA 2001-2002シーズンのデータを基にしたものになっています。グァルディオラやシメオネを始め、「何でゲーム中に居ないの?」と言われていた選手たちは余すところ無く入れたつもりです。そのほか、「MVP」や「得点王」など2001-2002シーズンでの活躍を反映したレアカードも追加されています。一体どの選手がレアカードなのか、楽しみにしていてください。

開発ディレクター　前山 芳孝

『Ver.2』では、計46枚の選手カードが追加される(内訳は下のカコミを参照)。このうち、スペシャルカードとレギュラーカードの選手リストを入手できたので、ここで公開しよう。下にあるリストがそれだ。リストを見るに、今までゲーム中に居なかった選手が登場しているほか、ロケテ版カードにしか居なかった選手(サラスやウミト)も復活している。

気になる14枚のレアカードがどの選手なのかは、現段階では謎。こちらは次号以降で紹介しよう。

『Ver.2』で追加されるカードの種類

- ●MVP(レア) ………… 1枚
- ●得点王(レア) ………… 2枚
- ●ベストイレブン(レア) ………… 11枚
- ●スペシャルカード ………… 13枚
- ●レギュラーカード ………… 19枚

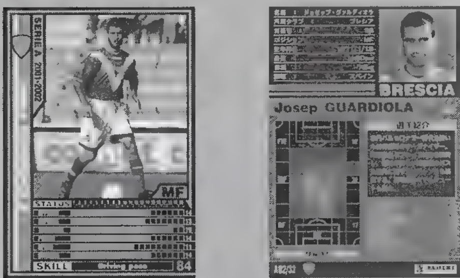
『Ver.2』で追加されるレギュラーカード&スペシャルカード

カード番号	種別	選手名	所属クラブ	ポジション
001	□	ジャンルカ・ファルシーニ	アタランタ	DF
002	■	ジョゼップ・グァルディオラ	ブレシア	MF
003	□	ジョナサン・バキーニ	ブレシア	MF
004	□	ダニエレ・フランチェスキーニ	キエーボ・ベローナ	MF
005	■	プレドラグ・ミヤトヴィッチ	フィオレンティーナ	FW
006	■	エンリコ・キエーザ	フィオレンティーナ	FW
007	□	アドリアーノ	フィオレンティーナ	FW
008	□	エムレ・ベロゾグル	インテル	MF
009	□	アンドレス・グリエルミンピエトロ	インテル	MF
010	□	ニコラ・ヴェントラ	インテル	FW
011	□	ファビアン・カリーニ	ユベントス	GK
012	□	アレッサンドロ・ビリンデッリ	ユベントス	DF
013	□	クリスティアン・ゼノーニ	ユベントス	MF
014	■	マルセロ・サラス	ユベントス	FW
015	■	ヤープ・スタム	ラツィオ	DF
016	■	シニサ・ミハイロヴィッチ	ラツィオ	DF
017	■	ディエゴ・パブロ・シメオネ	ラツィオ	MF
018	■	カレル・ポボルスキー	ラツィオ	MF
019	□	ホッキ・ジュニオール	ミラン	DF
020	□	マッシモ・ドナーティ	ミラン	MF
021	□	ウミト・ダヴァラ	ミラン	MF
022	■	ハヴィ・モレノ	ミラン	FW
023	■	ホセ・マリ	ミラン	FW
024	□	クラウディオ・タファレル	パルマ	GK
025	□	ヨハン・ミクー	パルマ	MF
026	□	ホルへ・ボラーニョ	パルマ	MF
027	■	ハカン・シュキュル	パルマ	FW
028	■	オスカル・コルドバ	ペルージャ	GK
029	□	マッテオ・グァルダルベン	ピアチェンツァ	GK
030	□	ホセ・マリア・フランコ	トリノ	FW
031	■	シャボンガ・ノンヴェテ	ウディネーゼ	MF
032	□	ロベルト・カルロス・ソサ	ウディネーゼ	FW

※ロケテストで新選手カードは払い出しされません。　■……スペシャルカード　□……レギュラーカード

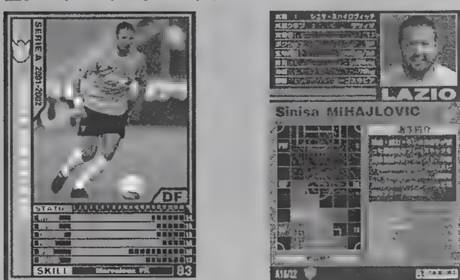
『WCCF 2001-2002 Ver.2』で追加される選手カードの一部をここで大公開!

■ジョゼップ・グァルディオラ



バルセロナ(スペインリーグ)での活躍は、海外サッカーファンならだれもが知るところ。中盤でのチャンスメイキングは一級品だ。

■シニサ・ミハイロビッチ



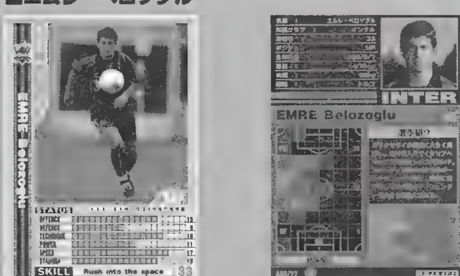
ユーゴスラビア国籍のベテランDF。FKの名手で、その左足から繰り出される強烈なシュートで揺らしたゴールネットは数知れない。

■アドリアーノ



天性のサッカーセンスを持ち、近い将来に必ずや超大物のストライカーとなるであろう若手FW。能力値の高さもうなずける。

■エムレ・ベロゾグル



将来が有望視されている、若手のトルコ代表MF。スピーディな動きが持ち味なほか、中盤では流れるようなパスワークを生み出す。

今こそロケテ版白カードを使うとき!:ザンブロッタ(ユベントス)やトゥドール(ユベントス)のように、製品版で黒カードとなっている優秀な選手が、ロケテ版では白カードだったというケースは多い。もし、このような選手のロケテ版カードを持っているなら、「レギュラー」や「アンダーファイブ」といったレギュレーションの大会で使わない手は無いぞ。



ファミ通&アルカディア連動企画

協力：株式会社セガアミューズメント西日本支社
株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とカードをトレードするというこの企画。今回は四国松山での模様をリポート！

第4回 松山編

第4回 松山編 開催場所　セガワールド枝松



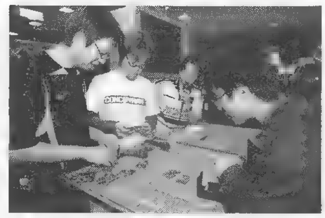
住所：愛媛県松山市枝松5-7-32
TEL：089-935-5414
アクセス：伊予鉄道松山市駅下車→川内線（バス）に乗り換えて枝松で下車→枝松バス停から徒歩3分

松山市郊外にあるセガ直営店舗。『WCCF』はもちろんのこと、『VF4』などの対戦格闘ゲームやメダルゲームも盛り上がっているお店だ。

ジダンやフィーゴのカードが……!?







今回のトレーディングメニュー

カード種別	選手名（所属クラブ／ポジション）
スペシャル	アルヴァロ・レコバ（インテル／FW）
	エドガー・ダヴィッツ（ユベントス／MF）
	ファビオ・カンナヴァロ（パルマ／DF）
	フランチェスコ・トルド（インテル／GK）
ベストストライカー	エルナン・クレスポ（ラツィオ／FW）
ファンタジスタ	マヌエル・ルイ・コスタ（ミラン／MF）
ベストイレブン	パオロ・マルディーニ（ミラン／DF）
	ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス／GK）
レギュラー（ロケテ版）	ウミト・ダヴァラ（ミラン／MF）
	ジャンルカ・ザンブロッタ（ユベントス／FW）
スペシャル（ロケテ版）	ジュゼッペ・シニョーリ（ベルージャ／FW）
	ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス／GK）



あのキエーザのカードも!!

毎月1回行なっている「WCCFトレーディングツアー」も、早いもので第4回目を迎えた。今回は愛媛県松山市にあるセガワールド枝松で行なったイベントの模様をお届けしよう。

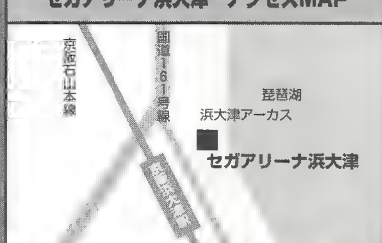
今回のイベントの目玉は、特別にヒットメーカーさんからお借りした『WCCF』試作段階の選手カードのお披露目。試作カードは、ジダン、フィーゴ、オーウェン、果てはクライフといった、2001-2002シーズンのセリエAには居ない超有名選手ばかり（総合能力値100オーバーもズラリ！）。世界で1枚しか存在しないカードに、すべての来場者が見入っていたぞ。オークション形式のトレーディング（詳細は左のリストを参照）やプレゼント抽選会、個人トレーディングも行ない、会場は終始大盛況。大成功のイベントだった。

次回開催場所告知！

次回の開催場所は、琵琶湖のほとりにある「セガアリーナ浜大津」！　当日、1月10日発売の週刊ファミ通1月24日号、もしくは12月27日発売の月刊アルカディア2月号（今読んでいる本）のどちらかを持って[illegible]黒いパッケージに入った状態。先着100名[illegible]。

開催場所：セガアリーナ浜大津（右カコミを参照）
開催日時：1月12日（日）PM3：00スタート
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

セガアリーナ浜大津　アクセスMAP



セガアリーナ浜大津
住所：滋賀県大津市浜町2-1　浜大津アーカス内
TEL：077-523-7015
アクセス：京阪浜大津駅下車すぐ。JR大津駅より徒歩10分

まだチャンスは残っている！ 選手カードに直筆サイン!!

イベントに来られなかったキミの選手カードにも、セリエA選手の直筆サインをもらえるかもしれない！　下の応募方法に沿って、編集部までアンケートハガキを送ってくれい。抽選で1名に「サインをもらえる権」をプレゼントするぞ（サインをもらえる選手は、今季セリエAに居る選手のみなので注意）。ちなみに、このプレゼント企画は今回でラスト。チャンスを逃すな!!

応募方法　まず、本誌付随のアンケートハガキに必要事項を記入。次に自由欄にサインが欲しい選手名を書いた上で、右の応募券を貼って送ってほしい。あて先は208ページを参照。

月刊アルカディア 2月号 応募券

松山編の感想とか：今回は、オークション形式のトレーディング会、試作カードの披露、プレゼント抽選会、個人トレード……と、かなり充実したイベントになったと思っています。ちなみに「セリエA選手のサインをもらえる権」の抽選会は、次回の浜大津編で終了予定。これが最後のチャンスとなるので、サインが欲しい人はぜひセガアリーナ浜大津に来てね！

今月の1枚

『今月の1枚』は、毎月1枚のレアカードを紹介しつつ、その選手のことをいろいろ語ってしまおうというコーナー。第7回はこの選手だ！



ロベルト・バッジョ

（所属クラブ：ブレシア　国籍：イタリア）

言わずと知れた「イタリアの至宝」。その右足から、見る者を魅了するプレイを生み出してきたファンタジスタの筆頭だ。変幻自在のドリブル、全周囲が見えているかのようなヒールパス、芸術的な軌道でゴールに吸い込まれるフリーキックなど、「見ていて楽しい」数少ない選手だ。

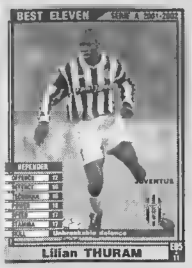
ユベントス時代に持ち前の創造性でスーパースターの地位を築いた。デル・ピエロという若きファンタジスタに押し出される格好でミランへ移籍するも、出場機会を求めてインテル、ボローニャを転々とする。出場した試合ではファンタジーを見せてくれたが、ファンタジスタを活用できない現在サッカーの戦術、そして慢性的なケガに悩まされてきた。現在のブレシアは安住の地となっているようだ。

ヴィエリとの98年W杯イタリア代表2トップ、ヒュブナーとのブレシア黄金コンビなど、一級の槍と組ませることで光を放つことだろう。

U-5（アンダーファイブ）メンバーでお悩みのアナタに送る

5 編集部オススメ レアカード五傑

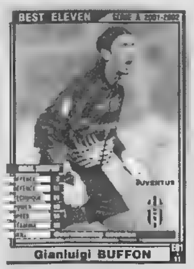
『WCCF』プレイヤー諸君！　U-5のメンバーは決まったかな？　もし、まだ決まっていないなら、下の五人をチームに入れることを検討してみてくれい。編集部で厳選した最強の五人ですよ。



リリアン・テュラム

所属クラブ：ユベントス
ポジション：DF

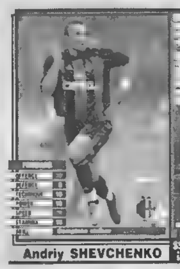
本作では数少ない、右サイドバックのスペシャリスト。センターバックとしても活躍してくれる。左にマルディーニ、右にテュラムという配置は、3バックと4バック双方に対応していてオススメ。二人を起用することで、チームのディフェンスラインは強固なものとなる。



ジャンルイジ・ブッフォン

所属クラブ：ユベントス
ポジション：GK

最後の砦となるGKには、やはり有能な選手を配置しておきたい。ブッフォンはそんなGK選手の中でも、アタマ一つ飛び抜けている。1試合ごとの投入効果は分かりにくいが、100試合でデータを取れば、ほかのGK選手よりも失点数が少なくなっていることが分かるはず。



アンドリー・シェフチェンコ

所属クラブ：ミラン
ポジション：FW

相手ディフェンス陣を蹴散らす中央突破からのゴールが黄金パターン。彼を投入すれば、チームの得点力が飛躍的にアップするはずだ。ストライカーとしてはロナウド（レア）も捨てがたいが、どちらか一人を選ぶとしたら、編集部はシェフチェンコに軍配を上げる。



パヴェル・ネドヴェド

所属クラブ：ユベントス
ポジション：MF

左サイド中盤に配置することで驚異的な活躍を見せてくれるのは、『WCCF』プレイヤーならだれもが知るところ。また、U-5のレギュレーション下であれば、中央に配置しても高い投入効果が見込める。彼がチームに居ることによって、ボール支配率は必ずアップするはずだ。



パオロ・マルディーニ

所属クラブ：ミラン
ポジション：DF

ディフェンス面の安定感を向上させるために、ぜひとも投入しておきたい選手。定番の左サイドバックとして起用する以外に、左ボランチとして起用したときにも十分な活躍を見込める。安心してチームのキャプテンを任せられることも、見逃せないポイントだ。

フォルツァ!! WCCF セリエAよもやま話

講師
生徒

ま　来たね、ついに。
マ　来たよ、『Ver.2』！
ま　待ってましたよ、新カード!!　なぜに倒置法なのかはおいといて、これでチーム構成にだいぶバリエーションが生まれそうだね。
マ　今月は「新戦力投入のオススメ」ってテーマでいってみようよ。
ま　そうだね、拙者はスペインが誇る司令塔のグアルディオラ、突貫小僧なFWキエーザ、汚れ役なら任せろのシメオネってところかな。
マ　あ、キエーザは聞いたことがある。どんな選手なの？
ま　長年パルマを支えた、俊足にしてシュートも強烈な名FWだね。今季はフィオレンティーナを出て、ラツィオに移籍したんだけど。
マ　ほかに気になる選手は？
ま　バキーニ！　サイドならどちらもできる選手で、献身的にアップダウンを繰り返し、センタリングもシュートも見事。これでサイドの選手にバリエーションが生まれるよ。
マ　へ～。ほかにも日本で馴染みのある選手もいるよね。
ま　トルコ勢ね。『ボスポラスの猛牛』ハカン、日本を破るゴールを決めたウミト、若手の有望株エムレ。あ、それにロケテ版カードで大人気のサラスがついに登場だね。
マ　まだ判明していないレアカードも気になるよね。
ま　MVPと得点王ね。どういうセレクトになるんだろう。キミの気になる選手は？
マ　俺はアドリアーノだね。
ま　アドリアーノか。なぜ黒カードじゃないの？　総合能力値87だよ!?　フィオレンティーナ低迷時、一人で気を吐いてたんだよ!!　将来のブラジル代表の大黒柱だよ!!
マ　じゃあ、シェフチェンコと代えてでも使うの？
ま　えっ、それは……。

セリエA　2002-2003　第13節終了時　順位表

順位	チーム	勝点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	ミラン	29	9	2	2	28	9
2	ラツィオ	28	8	4	1	28	13
3	インテル	27	8	3	2	28	15
4	ユベントス	26	7	5	1	21	10
5	キエーボ	23	7	2	4	21	13
5	ボローニャ	23	6	5	2	16	9
7	パルマ	22	6	4	3	24	14
8	モデナ	19	6	1	6	12	20
9	ウディネーゼ	18	5	3	4	11	13
9	ペルージャ	18	5	3	5	17	19
11	エンポリ	17	5	2	6	20	19
11	ローマ	17	4	5	4	23	22
13	ピアチェンツァ	12	3	3	7	11	17
13	ブレシア	12	3	3	7	16	25
15	アタランタ	8	2	2	8	11	23
16	レッジーナ	7	1	4	8	10	23
17	トリノ	6	2	0	10	6	26
18	コモ	5	0	5	7	7	20

自慢のお店をズバッと紹介します！：本コーナーでは『WCCF』設置店舗の情報を募集しています。店舗名、住所、連絡先（TEL、FAX、E-mail）、担当者のお名前、セールスポイント（設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方、名物店員の紹介など）を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先については、209ページの募集記事を参照願います。

WORLD SOCCER

Winning Eleven

作戦の性質を理解し、勝利につなぐ方法へ昇華させる。

TACTICS "作戦実行"を極める



ホームチームの[illegible]ゾーンプレスの[illegible]

[illegible]から[illegible]とこ[illegible]で[illegible]にスタートボタン+[illegible]のボタンで[illegible]することができる「[illegible]」[illegible]の作戦の[illegible]することも[illegible]。その組み合わせは[illegible]作戦ごとの[illegible]しよう。

●ノーマル：[illegible]バランスの[illegible]をする。特に中盤の[illegible]になり、[illegible]ておくのをオススメする。

●中央突破：[illegible]の選手が[illegible]的に中央を[illegible]、FWと中央を[illegible]、サイドの[illegible]を[illegible]、[illegible]のスペースを[illegible]のもいい。[illegible]のセンタリングを上げられれば[illegible]ゴール[illegible]とくに[illegible]。

●右（左）サイドアタック：[illegible]サイドに[illegible]、サイドの[illegible]は積極的にオーバーラップする。[illegible]



ゾーンプレス

[illegible]サイドからサイドアタックを仕掛けたいところだ。

●逆サイドアタック：攻めというサイドと[illegible]、サイドチェンジ[illegible]のやり方は[illegible]ボタンのロングボールを[illegible]、ちなみにサイドチェンジ[illegible]

●チェンジサイド：ポジションの左右を入れ替え、[illegible]

●CBオーバーラップ：[illegible]、スイーパーもしくはセンターバックの[illegible]が攻撃に参加する。[illegible]

●ゾーンプレス：[illegible]のボールを持つ相手に[illegible]

●カウンターアタック：ボールが[illegible]、FW[illegible]

●オフサイドトラップ：ディフェンスラインを上げる。上がっている時間は約2秒。アーリークロスを狙われたときなどにうまく使えばオフサイドを取れるが、[illegible]しまうことになるため、[illegible]。



オフサイドトラップ



ゴールキックから得点を狙うチームなら、中央突破＋カウンターアタックの組み合わせが非常に有効なのだ。

全[illegible]中いくつかの組み合わせて[illegible]すること[illegible]。作戦[illegible]の組み合わせ[illegible]いくつか紹介していきたい。

●中央突破＋カウンターアタック：この組み合わせでは、[illegible]

●左（右）サイドアタック＋CBオーバーラップ：サイドから[illegible]、センタリング[illegible]



中央突破＋カウンターアタック

ゲー[illegible] 数ある作戦の中でも、やはりオススメはカウンターアタック。相手の攻めを凌いだ[illegible]点につな[illegible]く[illegible]るという点はデカイ。クリア後の空中戦をうまく制することができれば、それだけでもチャンスになりうるので、落下地点に対して早めにレバーを入れておくという空中戦のコツを覚えておくといい。

団体競技の基本となる頭脳プレイ、使いこなして相手を撹乱せよ！

好みのフォーメーションを採用しているチームを選択しよう

FORMATION フォーメーション

今回は、マスターリーグに登場する各クラブチームが採用しているフォーメーションを紹介しよう。

プレイヤーの作ったクラブでは、カード選択時に選択したクラブチームの基本フォーメーションがそのまま使われることになる（ゲーム中で[illegible]はできない）。このことを知らないと、4バックで[illegible]ー構成したいのに3バックしかできなかった、ということになりかねない。

つまり、各クラブのフォーメーションを知らないと、思い通りのチーム作りがしにくくなる恐れがあるのだ。

なお、各フォーメーションの最後に付くAやBというのは、中盤の[illegible]を表す。Aが守備的MFを置かずに[illegible]をフラットな[illegible]にした形、Bは守備的MFを2[illegible]した形で、攻守の切り替えに[illegible]、プレスを掛けやすいが[illegible]。攻撃に人数を割かないが、中盤での[illegible]が変化する、といった特徴がある。

●4-4-2A
アンハルト、[illegible]、ノルマンディ、パタ[illegible]、プロバンス、[illegible]ーンカナール、ロンバルディア

●4-4-2B
アラゴン、ヴァスコンガダス、ヴァルタイ、セルヴィア、ナヴァラ、ハイランド、ピエモンテ、ビザンチノーブル、フランドル、[illegible]、クロアティア、マルケ、メドック、ランゲドック、リグリア、ユーロポート、ヨークシャー、ラインラント、レイクディストリクト、ロンドン

●3-5-2A
アブルッツィ、アルスター、ウンブリア、エミリア、ルール

●4-3-3A
ヴェストファーレン、カタルーニャ、ノー[illegible]カナール

●4-5-1B
アンダルシア、カンタブリア、ペロポネソス、トスカーナ

マスターリーグモード

最強の選手を求めて

今回は各ポジションごとに能力値の高い選手を紹介しよう。今までに攻撃的なポジションの選手は何度か掲載しているので、ディフェンシブな選手を中心に見ていきたい。

GKには守備能力はもちろんのこと、ボールへの反応速度やボディバランス、あるいはハイボールへの強さが求められる。ほかのポジションに比べて、能力値の面でトップクラスのGKは思いのほか少ない。ここに挙げた選手なら、文句無しでチームの守護神を務められる。

DF、特にセンターバックには高い守備能力が要求される。さらにヘディングの強さ・スピード・ロングパスの精度など、チームスタイルによって、プラスアルファの特長が必要になる。

カーフィ以下は、サイドバック向きの選手だ。守備能力はセンターバックにやや劣るが、走力・ドリブル精度・パス精度など、攻撃的な能力が必要とされる。サイドアタックを重視するなら、スタミナも軽視できないだろう。

MFでは守備か攻撃か、求める役割によって求められる能力が変わってくる。守備的な位置ながらエポントレクなどは長短のパス精度が高く、司令塔的な使い方でこそ活きてくる選手だ。また、キニ・ゴンタネス以下の攻撃的な選手でも、ギルスンやピモイのようなドリブラー、レイ・ベルタのようなパッサー、リレードやデポンら万能型など、チーム事情に合わせて選択したい。

FWは今まで紹介できなかった選手を中心に。とりわけキリョーゼオは総合力が非常に高く、かなりの逸材だ。

GK	
カルベド	（ナヴァラ）
ペレデェツ	（ウンブリア）
トルズン	（マルケ）
ブッセネ	（ピエモンテ）
ゴーリ	（アンハルト）

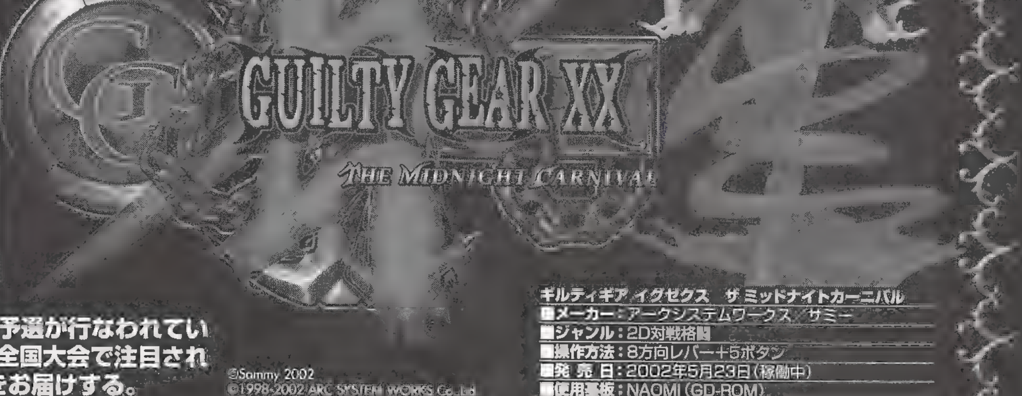
DF	
タムレル	（アブルッツィ）
ファブリツィオ・ガロ	（エミリア）
デンセル	（リグリア）
イムカ・コルナ	（マルケ）
イカリー	（ナヴァラ）
モルニーロ	（ピエモンテ）
ネッケンド	（ウンブリア）
カーフィ	（アブルッツィ）
サベイル	（アンハルト）
バベレロ	（リグリア）
アリナ	（マトグロッソ）
リカルド・ガリウス	（ナヴァラ）
テュラム	（ピエモンテ）
ザネッチィ	（マルケ）

MF	
ドナート	（アブルッツィ）
エポントレク	（アンハルト）
クロレン・ディクーナ	（ハイランド）
ビローロ	（ロンドン）
ダーヴェルツ	（ピエモンテ）
バロリック	（ルール）
キニ・ゴンタネス	（アブルッツィ）
ギルスン	（アラゴン）
ベトケー	（アラゴン）
リレード	（カタルーニャ）
レイ・ベルタ	（ロンバルディア）
ピモイ	（ロンドン）
デポン	（ナヴァラ）
フォーレ	（ナヴァラ）

FW	
クーデル	（ヨークシャー）
リダロメ	（パタゴニア）
キリョーゼオ	（トスカーナ）
ノイバン	（ルール）
アフレンゼ	（ヴェストファーレン）

ゲー事典 チームの司令塔をどの位置に配置するかは人ぞれぞれ。一般的には「トップ下」と呼ばれる、FWのすぐ下のポジションの選手がその役割を担うことが多いようだ。中には、守備的MFの位置から精度の高いパスを供給するのを好む人も居る。もしかしたら、チームを俊足ドリブラーだけで固めて司令塔を置かない……何てアグレッシブなスタイルもありなのかも。

新しい舞台は整った いざ行かんさらなる闘いへ!!



Impression

稼動開始中の「闘劇」では3on3方式が採用されている。キャラ相性が重要である本作では、強キャラだけでチームを構成しても必ずしも勝てるわけではない。様々なキャラにチャンスがあるので、個人戦よりもおもしろさらに奥深い対戦を楽しめるぞ。

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
フォルトレスディフェンス……フォルトレス
デッドアングルアタック……デッドアングル
【 】……ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
Ⓕ……フォースロマンキャンセル

今月は連載のARFに加え、全国各地で予選が行なわれている「闘劇」へのチーム構成講座、第3回全国大会で注目されたミリア、ジョニーなどのキャラ攻略をお届けする。

ギルティギア イグゼクス　ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2002年5月23日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

最良のチームメイトを探そう!!

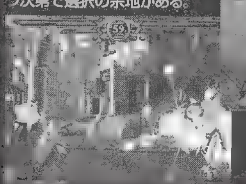
3on3チーム構築講座

「強キャラのエディと組めば安定!?」「ザッパは誰と組んでもらえるの？」など悩むべきことが多いチーム構築。様々な組み合わせを考えてみよう。

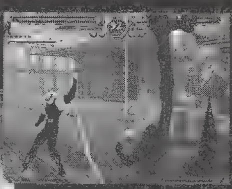
Text：パチ

各キャラの特徴を知る

自分が使うキャラだけでなく、チームメイトや闘う相手がどのキャラを使うか？　これがチーム戦における最も重要な要素の一つ。まずは下の表を見てほしい。独断と偏見で各キャラの得意もしくは不利でも勝ちを狙えるキャラ、苦手キャラ、そのキャラ特徴と長所、出撃する順番を考察してみた。これで各キャラの特徴を把握しておこう。



逆に世間では「弱い」のらく印を押されたキャラも、得意キャラ次第で選択の余地がある。



単体では強キャラの呼び声が高いエディやファウスト。強さの特徴を考えてみよう。

キャラ名	得意または大物食いが可能なキャラ	苦手キャラ	キャラクターの特徴、長所	オススメ順番
スレイヤー	ブリジット、ミリア、チップ	エディ、ファウスト、ポチョムキン	体力差をものともしない吸血ループによる一発逆転。起き攻め1回でK.O.を狙える。	先鋒
イノ	エディ、ジョニー、ディズィー	ブリジット、ファウスト、ソル	爆発力があり、ワンチャンスの起き攻めでK.O.を狙える。サイクバーストを空中投げしやすい。	すべて
ブリジット	アクセル、エディ、梅喧	スレイヤー、ヴェノム、ミリア	豊富なリバーサル技とYOYOによる防御能力の高さ。安定型だが俺とキルマシーンによる爆発力も期待できる。	中堅
ザッパ	ファウスト、ジョニー、イノ	ミリア、ポチョムキン、エディ	憑依のランダム性による意外性。犬、幽霊憑依時の防御能力の高さ。	先鋒 中堅
ソル	エディ、アクセル、カイ	ジョニー、ミリア、ファウスト	打撃と投げの完全二択といった強力な崩し、無敵技による切り返しなどの強引さ。	すべて
カイ	梅喧、ミリア、ブリジット	ソル、エディ、ポチョムキン	性能のいい飛び道具を使ったけん制が光る。じっくりと闘える安定型。	中堅
メイ	ファウスト、ヴェノム、イノ	ディズィー、ブリジット、チップ	鋭いジャンプ攻撃。対空技を持たないキャラに強い。	先鋒
ミリア	エディ、アクセル、ブリジット	スレイヤー、カイ、テスタメント	逃げ回れる機動力の高さとサイレントフォースによる対空つぶし。ループ性の高い起き攻め。	中堅 大将
エディ	ファウスト、ヴェノム、スレイヤー	梅喧、ミリア、イノ	ガード不能連係と常時エディによる立ち回り。ダメージソースが多く、安定した強さを持っている。	中堅 大将
ポチョムキン	ソル、チップ、梅喧	アクセル、ディズィー、エディ	ポチョムキンバスターからの起き攻め。防御力、攻撃力の高さによる粘りからの逆転。	中堅
チップ	ディズィー、ミリア、アクセル	ポチョムキン、スレイヤー、ソル	機動力の高さとジャンプ攻撃の鋭さ。遠距離キャラに強い。	先鋒
ファウスト	ディズィー、イノ、ブリジット	梅喧、エディ、アクセル	けん制、対空能力の高さ。豊富なダメージソースを持ち、そこからの連続技が痛い。	すべて
梅喧	ファウスト、エディ、テスタメント	ヴェノム、ポチョムキン、ディズィー	ガードキャンセル技と空中畳替しによる防御能力の高さ。妖刺陣、畳替しからの連続技も痛い。	中堅 大将
紗夢	エディ、ソル、イノ	ディズィー、ジョニー、梅喧	空中ダッシュの速さ、空中戦の強さ、接近戦のラッシュ。	先鋒 中堅
ジョニー	ソル、梅喧、チップ	エディ、イノ、ファウスト	けん制、対空能力の高さ。投げ、燕穿牙、バッカスサイなどを使ったガード崩し。	すべて
アクセル	ファウスト、梅喧、ポチョムキン	ミリア、チップ、ヴェノム	けん制能力の高さ。当て身、連続技共にダメージが高い。	中堅
闇慈	イノ、ミリア、ディズィー	ブリジット、ポチョムキン、アクセル	疾起き攻めとガードポイント技の存在。攻めてくる相手に強い。立ちP、空中投げなど対空技が優秀。	先鋒 中堅
ヴェノム	ブリジット、ファウスト、アクセル	ミリア、エディ、スレイヤー	ボール生成による飛び道具を盾にした立ち回り。マッドストラグル、カーカスライド、ダークエンジェルによる固め。	中堅
テスタメント	ファウスト、ミリア、ブリジット	ソル、チップ、エディ	起き攻めが見切りづらく、ループ性が高い。エグゼビーストフォースロマキャンから強引に二択に持っていける。	先鋒
ディズィー	エディ、梅喧、ポチョムキン	ファウスト、イノ、ミリア	機動力の高さと連続技の痛さ。飛び道具を布石にした攻め。	中堅 大将

チーム構築のポイント

チーム構築のポイントはキャラのタイプ、相性を考えること。タイプは、起き攻めや連続技に爆発力のある攻撃型、立ち回りが強くじっくりと闘える安定型の二つに分けられる。チームを組む場合、攻撃型2キャラ＋安定型1キャラ、もしくは逆のパターンが王道といえる。これに加え、苦手キャラの要素を加味しよう。例えば、攻撃型1キャラ＋安定型2キャラのスレイヤー、ファウスト、ヴェノムでチームを組んで、全員エディが苦手……といった事態はなるべく避けたいところだ。



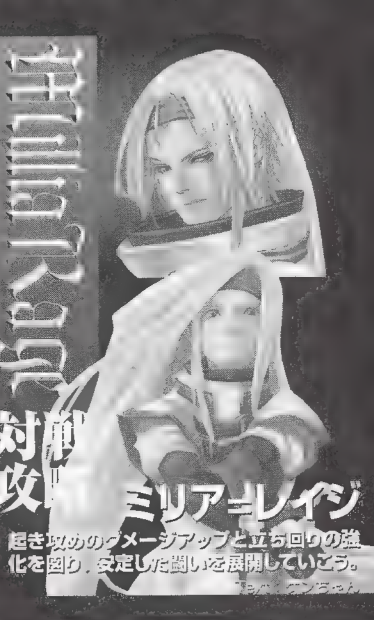
攻撃型の筆頭といえば、スレイヤー、イノ、ソルなど。勢いに乗った瞬間の強さが光る。



安定型はエディ、ファウスト、梅喧など。立ち回りが強く、ダメージソースの多さが魅力。

X事典

「闘劇」チーム、こんな感じのチームはどーなる？：エディ、ファウスト、梅喧……ご存知強キャラ筆頭チーム。苦手キャラが少なく、どのキャラにも満遍なく闘えるのが長所。ただし、無敵技が貧弱なので起き攻めの強いキャラに倒される可能性も。イノ、ソル、ミリア……こちらは攻撃型3キャラのチーム。起き攻めや二択が強力で、波に乗ると止まらない点が魅力。



ミリア=レイジ

対戦攻略

起き攻めのダメージアップと立ち回りの強化を図り、安定した闘いを展開していこう。

新タンデムトップ起き攻め

画面端でダウンを奪った後に通常時より若干タイミングを遅らせてHSタンデムトップ(要フォースロマキャン)を出し、通常の起き攻めと同様に、しゃがみSとバッドムーンで中、下段の二択を迫ろう。

こうすることでHSタンデムトップを当てるタイミングを遅らせ、バッドムーンヒット時のダメージアップを狙える(左記カコミ参照)。また、ガードされても非常に有利な状況なので、再び中、下段と投げの選択を迫ることができる。

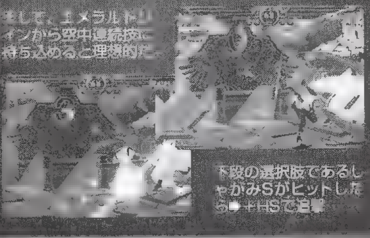
なお、画面中央では中段の選択肢を➡+Kにすれば、ダッシュ遠距離立ちSから空中連続技に持ち込めるぞ。

起き攻めからの新連続技

Ⅰ：[illegible]バッドムーン→(HSタンデムトップヒット)→➡+HS◎Sタンデムトップ→立ちP×2◎【K→S→P→HS】

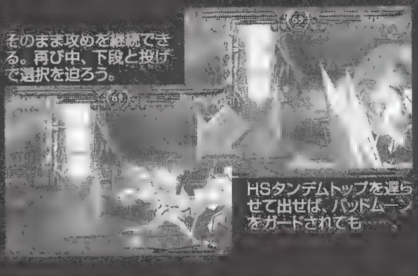
Ⅱ：しゃがみS→(HSタンデムトップヒット)→➡+HS◎エメラルドレイン→【近距離立ちS(1ヒット)→しゃがみHS】→ハイジャンプ【S→P→P→HS】

[illegible]



まして、エメラルドレインから空中連続技に持ち込めると理想的だ。

下段の選択肢であるしゃがみSがヒットしたら➡+HSで追撃



そのまま攻めを継続できる。再び中、下段と投げで選択を迫ろう。

HSタンデムトップを遅らせて出せば、バッドムーンをガードされても……、

立ち回りで使う技を見直す

●**ジャンプP**

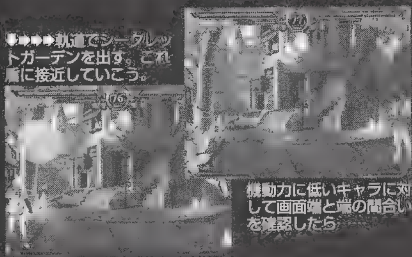
全国決勝大会で優勝したブラウンさん氏も多用していた、いわゆる「カップジブレード」。スキが少ない上に横への攻撃判定が強いので、空中戦を得意とするキャラ相手には、適度にばらまくだけでかなりのプレッシャーになる。ヒット後はジャンプHSにつなごう。

●**アイアンセイバー**

発生は遅いが、判定が極端に強い下段突進技なので、中間距離での奇襲に役立つ。特にバックダッシュを多用するスレイヤーなど、地上に居ることが多いキャラに有効だ。だが、画面端ではジャンプで回避されると手痛い反撃を受ける恐れがあるので注意。

●**シークレットガーデン**

極端に発生は遅いが、一度出してしまえば攻勢に転じるきっかけを作りやすい。主にファウストやスレイヤーなど、ダッシュ速度が遅いキャラに対して、画面端と端の離れた間合いで使っていこう。



➡➡➡軌道でシークレットガーデンを出す。これで順に接近していこう。

機動力に低いキャラに対して画面端と端の間合いを確認したら

ジョニー

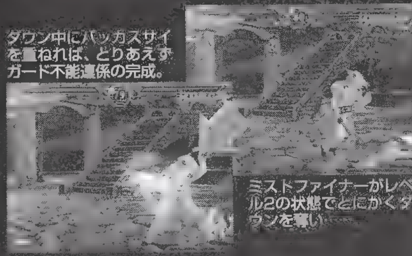
対戦攻略

バッカスサイを使った連係を利用し、一度にまとまった体力を奪っていこう。

協力：MEN会

バッカスサイへのプロセス

バッカスサイを使ったガード不能連係は、相手のダウン中にバッカスサイを出し、起き上がりに立ちKや攻撃判定の持続が長い➡+Pを重ねて、キャンセルレベル2ミストファイナーでとりあえずは完成。無敵必殺技を持たないキャラは、回避困難なので積極的に狙おう。なお、ミストファイナーがレベル1のときは、相手の起き上がりに立ちKを重ね、立ちHS→レベル1ミストファイナー・中段ロマキャン→➡+HS→JC→燕穿牙を狙おう。



ダウン中にバッカスサイを重ねれば、とりあえずガード不能連係の完成。

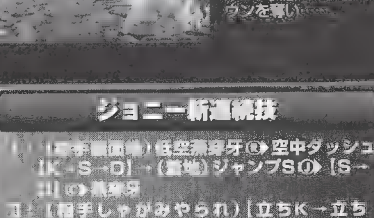
ミストファイナーがレベル2の状態でとにかくダウンを奪い……

ジョニー新連続技

Ⅰ：[illegible]低空燕穿牙◎空中ダッシュ【K→S→D】→(着地)ジャンプS◎【S→[illegible]】◎燕穿牙

Ⅱ：(相手しゃがみやられ)【立ちK→立ちHS】◎ミストファイナー～構えキャンセル→【遠距離立ちS→➡+HS】◎ダッシュ【近距離立ちS→➡+HS】

[illegible]



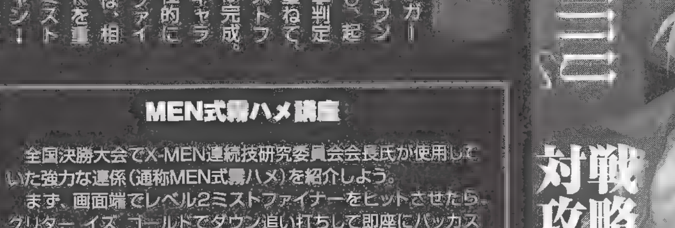
発生の早いハイジャンプKに切り替え、そのままS→D→燕穿牙

空中ダッシュK→S→D後のジャンプSが間に合わないと思ったら……

MEN式霧ハメ講座

全国決勝大会でX-MEN連続技研究委員会会長氏が使用していた強力な連係(通称MEN式霧ハメ)を紹介しよう。

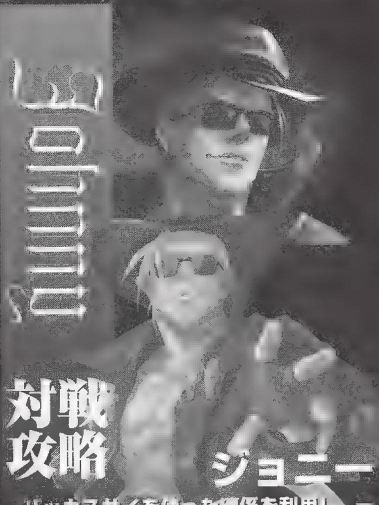
まず、画面端でレベル2ミストファイナーをヒットさせたら、グリッター イズ ゴールドでダウン追い打ちして即座にバッカスサイを出す。その後、ハイジャンプからフォルトレス仕込みの空中投げで相手の前方ダウン復帰を狙おう。ここで、空中投げに成功した場合はダウンを奪えるので、バッカスサイを重ねてガード不能連係へ移行。空中投げに失敗した場合は、すかさずディバインブレイドフォースロマキャン→ジャンプHSでバッカスサイに相手を押し込み、そのままガード不能連係へ持ち込もう。



ハイジャンプ空中投げを狙い、失敗したら……、

空中ディバインブレードフォースロマキャン→ジャンプHSで相手を押し込もう。

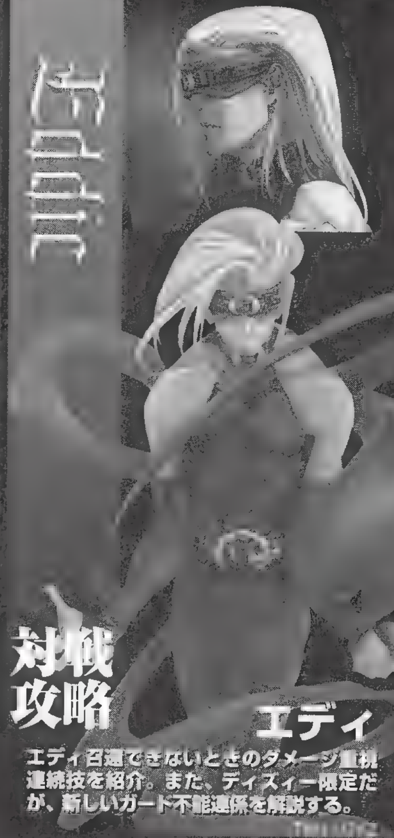
グリッター イズ ゴールド後のバッカスサイはなるべく早めに出す必要がある。



これがMEN式霧ハメや!

ミリア補足：今回紹介した起き攻めはHSタンデムトップが普段より遅めに当たるので、HSタンデムトップが当たる前に通常投げを決めるのも効果的。ガードを固める相手に使おう。

ジョニー補足：画面中央で地上投げを決めた場合は、ジャンプ【K→S】→燕穿牙(1ヒット)ロマキャン→(空中ダッシュ)ジャンプHS→着地バッカスサイで、ガード不能連係に持ち込める



対戦攻略 エディ

エディ召還できないときのダメージ重視連続技を紹介。また、ディズィー限定だが、新しいガード不能連係を解説する。

Text UYZ

威力をパワーアップ

起き攻めの強力なエディだが、分身を召還できないときは、起き攻めを狙った足払いではなく、ダメージを重視した連続技を決めたい。左表はそのレシピで、基底ダメージ補正の無い近距離立ちSからの連続技が基本になっている。

Ⅰはテンションゲージが50%以上あるときの基本連続技で全キャラに決まる。ただし、しゃがみ状態の場合、密着でないとしゃがみHSが当たらないキャラが居るので、足払いに代えてもいい。

Ⅱ、Ⅲはテンションゲージ25%で可能な連続技。フォースロマキャン後のダッシュ後のジャンプSは、なるべく最速を心掛けよう。また、女性キャラとブリジットには、途中の立ちHS部分を足払いにしても決まる（フォースロマキャンのタイミングが取りやすいので、ダッシュ慣性を付けて）。なるべく密着状態から連続技を始動することが条件。

Ⅳ、Ⅴはテンションゲージの必要無いキャラ別連続技。ジャンプキャンセル後は、早めを意識しよう。これらもⅡ、Ⅲ同様、端なら追撃できる。

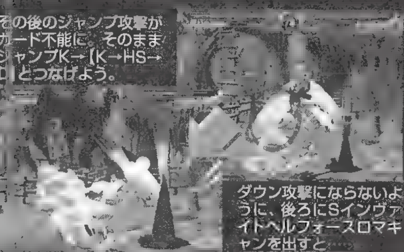
テンションゲージ別、ダメージ重視連続技！

- Ⅰ：【近距離立ちS→しゃがみHS】©アモルファス
- Ⅱ：ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS（1段目）】©Sインヴァイトヘル Ⓕ ダッシュ➡+P（2段目）©ハイジャンプ【K→S→HS→D】
- Ⅲ：（画面端付近）ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS（1段目）】©Sインヴァイトヘル Ⓕ ダッシュ近距離立ちS Ⓙ【S→HS→D】→ハイジャンプD
- Ⅳ：ダッシュ【近距離立ちS→足払い】Ⓙ【S→HS→D】（ブリジット、メイ、ファウスト、梅喧、紗夢、ジョニー用）
- Ⅴ：ダッシュ【近距離立ちS→足払い】Ⓙ【K→S→HS→D】（ミリア、エディ、ポチョムキン、テスタメント用）

ディズィー限定 ガード不能連係

ディズィーが立ちガードをすると判定が大きくなることを利用した連係を紹介しよう。まず、足払いでダウンさせたらダッシュしてディズィーの後ろ、ギリギリ当たらないようにSインヴァイトヘルを出し、フォースロマキャンをする。すかさず垂直ジャンプしてジャンプ攻撃を仕掛けよう。

垂直ジャンプ攻撃をディズィーが立ちガードしようとすると、判定が大きくなりSインヴァイトヘルがヒット。中、下段同時攻撃の完成だ。



その後のジャンプ攻撃がガード不能に。そのままジャンプK→【K→HS→D】とつなげよう。

ダウン攻撃にならないように、後ろにSインヴァイトヘルフォースロマキャンを出すと……



対戦攻略 テスタメント

セイネストをヒット確認できれば、起き攻めの継続は十分可能になる。また、ウォレントの狙いどころをキャラ別で紹介。

Text UYZ

ゼイネストのヒット確認

テスタメントの生命線である起き攻めの二択。ゼイネストのヒット確認をしつつ、キャラごとに連続技を代えてうまくループさせていこう。

中段の➡+Pからは全キャラ共通で、➡+P・立ちHS©↓グレイヴディガーを決める。ここから、画面中央なら連続技を、画面端ならダッシュから起き攻めを仕掛けよう。

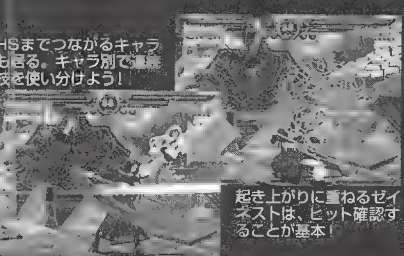
下段のしゃがみKは、キャラ別で二つに分かれる。

①しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS©↓グレイヴディガー

これはブリジット、カイ、ポチョムキン、チップ、梅喧、ジョニー、闇慈、テスタメント、ディズィー用で、起き攻めができるのが魅力。また、画面端ならさらに追撃できる。

②しゃがみK→近距離立ちS Ⓙ↓【K→D】©↓グレイヴディガー

②は、①としゃがみKの当たらない3キャラ（ソル、ミリア、ファウスト）以外に狙っていく。画面端以外では、この後起き攻めを仕掛けよう。画面端では起き攻めに移行できないので、**近距離立ちS Ⓙ【K→S】Ⓙ↓【K→D】©↓グレイヴディガー**と追撃してダメージを稼ごう。

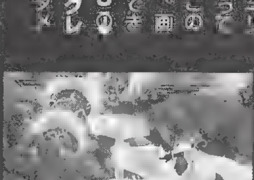


HSまでつながるキャラも居る。キャラ別で連続技を使い分けよう！

起き上がりに重ねるゼイネストは、ヒット確認することが基本！

ウォレントを見直す

左表に挙げたのが、ウォレントの狙いどころ。飛び道具も当て身でき、距離に関係無く背後に回り込むので、うまく使えば強力な割り込み手段となる。出したのを確認してから狙えるものもあるぞ。



発生の遅い覚醒必殺技は、見てからウォレントで当て身できるものもある。

ウォレントの狙いどころ

キャラ名	狙いたい技、連係	状況
イノ	ケミカル愛情	先読み
	窓際desperate	先読み
ザッパ	ベロウズマリス	確認可
ブリジット	遠距離立ちS	先読み
ソル	タイランレイブver.β	確認可※1
カイ	遠距離立ちS→Sスタンエッジ	先読み
メイ	グレート山田アタック	確認可
エディ	アモルファス	確認可
ファウスト	遠距離立ちS	先読み
梅喧	連ね三途渡し	確認可※2
ジョニー	「それが俺の名だ」	先読み
闇慈	針・壱式	確認可(難)
ヴェノム	近距離立ちS→ダークエンジェル	確認可※3
テスタメント	ナイトメアサーキュラー	確認可
ディズィー	はじめはただの明かりだったんです	先読み※4

※1：一段目を直前ガード ※2：二段目を直前ガード
※3：反撃にはならない ※4：近距離限定

X事典

エディ補足：連続技ⅠとⅢをソルに対して決めた場合、Ⅰ=188ダメージ。Ⅲ=187ダメージとなった。ダメージにほとんど差は無いので、Sインヴァイトヘルのフォースロマキャンに自信のある人は、連続技Ⅲを使ってゲージ効率を上げよう。ディズィー限定ガード不能の情報提供は、肉Q氏。どうも、ありがとう。

12月8日までの闘劇エリア予選結果

バラエティに富んだチーム編成

全国大会終了後だからか、それともチーム戦だからなのか、ミリア、ヴェノム、チップ、スレイヤーなど注目されなかったキャラが組み込まれたチームが多い。全国大会予選終了後に伸びたキャラも多いので、台風の目となりえるかも?



大会はキャラ相性を考えて順番を選ぶ光景が。チーム戦ならではだ。

予選開催地	チーム名【メンバー(キャラクター)】
バサラ八事(愛知県)	むう 輝く季節へ【mituru(MI)、モトヤマ(DI)、むう(JO)】
セガワールド伊勢崎(群馬県)	巧転1人で十分だ【ちっくさ(CH)、凪緒(DI)、巧転(BA)】
neoamusement space a-cho(京都府)	偽 under 17【MSY(JO)、乱レボ(ED)、けーた(IN)】
HYPER MESSE(福岡県)	髭と暗器とドリスベと【ヨウ(ED)、AKD(SL)、KZO(BA)】
プラボ浦上(長崎県)	てきとー【KEN(DI)、カサイ(MI)、ヴォー(BR)】
ゲーム・イン・パレス(鹿児島県)	マッパシンゴ【ジョーカー(VE)、You(MI)、トン(ED)】
メディアパーク リブロス高槻(大阪府)	ほしのこえ【Vししゃも(FA)、大輔(AX)、レイ(CH)】
GAME IN COO(兵庫県)	おめーは鷲見を怒らせた【そんそン(BR)、N川(FA)、鷲見(SO)】
PLAY SEVEN(愛知県)	たつをセレナーデ ~21の冬~【いのき(MI)、ハセ(AN)、嵐(VE)】
セガワールド成田(千葉県)	おまえら勝たせろ【マサ(SO)、ルパン(ED)、KYO(IN)】
ゲームサファリ(東京都)	俺とお前と大吾郎【ありさかしんや(SL)、パチ(FA)、ウメハラ(SO)】
ツインスタージオスセガ(東京都)	もう、打てません…。【ねぎ(TE)、仮面天使(CH)、faith(KY)】

表中キャラ略称:スレイヤー(SL)、イノ(IN)、ブリジット(BR)、ソル(SO)、カイ(KY)、ミリア(MI)、エディ(ED)、ファウスト(FA)、チップ(CH)、梅喧(BA)、ジョニー(JO)アクセル(AX)、闇慈(AN)、ベノム(VE)、テスタメント(TE)、ディズィー(DI)

『GGXX』を10倍楽しくする記事!?

-No.06-

ARF

ARCADIA ROMANTIC FIGHTERS

現在全国各地で予選が行なわれている『闘劇』のエリア予選結果を紹介。ダイヤグラムは今なおはやっているゲームフジとプレイランドエフワンを見てきたぞ。

Text:パチ&ケンちゃん

突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

今月は関東でも最もはやっているゲームフジ船橋と、東北の強者が集まるプレイランドエフワンを紹介。フジは毎週土曜日にランバト、100人組み手など、エフワンは月に1~2回のペースで大会を行なっているとのこと。腕試しにこれらのゲーセンに行ってみてはどうだろう?

プレイランドエフワン 宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F

	DI	IN	BR	PO	ED	FA	JO	AX	SL	KY	MI	AN	BA	VE	ZA	CH	SO	TE	MA	JA	
DI	—	5	5	8	7	6	5	5	5	6	6	7	7	7	8	7	7	7	7	8	123
IN	5	—	5	6	5	4	6	6	4	5	6	5	7	5	7	6	5	7	8	7	109
BR	5	5	—	5	6	5	5	5	6	6	5	7	5	7	6	5	6	5	5	8	107
PO	2	4	5	—	7	5	5	4	6	4	7	7	6	5	5	7	6	5	8	8	106
ED	3	5	4	3	—	6	5	6	6	5	5	7	5	5	5	6	7	7	8	7	105
FA	4	6	5	5	4	—	6	4	5	5	5	5	5	6	5	6	5	7	6	7	101
JO	5	4	5	5	5	4	—	5	5	5	5	4	5	5	6	6	6	6	8	7	101
AX	5	4	5	6	4	6	5	—	4	5	5	6	6	5	5	5	5	8	5	6	100
SL	5	6	4	4	4	5	5	6	—	5	5	4	5	5	5	7	5	7	6	7	100
KY	4	5	4	6	5	5	5	5	5	—	3	6	4	6	5	6	5	5	7	7	98
MI	4	4	5	3	5	5	5	5	5	7	—	5	6	5	5	5	6	5	4	8	97
AN	3	5	3	3	3	5	6	4	6	4	5	—	6	5	5	5	6	5	4	8	93
BA	3	3	5	4	5	5	5	4	5	6	4	4	—	5	5	4	6	5	7	7	92
VE	3	5	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	—	5	5	6	5	6	6	92
ZA	2	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	6	7	6	92
CH	3	4	5	3	4	4	4	5	3	4	5	5	6	5	5	—	6	5	5	6	87
SO	3	5	4	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	—	4	7	6	86
TE	3	3	5	5	3	3	4	2	3	5	5	4	5	5	4	5	6	—	5	5	80
MA	3	2	5	2	2	4	2	5	4	3	6	3	3	4	3	5	3	5	—	6	70
JA	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	5	4	—	61

ディズィーがぶっちぎりのトップで、その後は見慣れないキャラの奮闘が目立つ。ブリジット、ポチョムキンはみお、プッチGOなどの全国大会出場者の頑張りらしい。組み合わせを見ると、エディが5位とうまく押さえ込まれている。ディズィー、ブリジット、ポチョムキンのキャラ対策ができていることがうかがえる。

ゲームフジ船橋 千葉県船橋市本町4-40-1

	ED	JO	MI	IN	BA	VE	DI	MA	SO	PO	AX	FA	AN	BR	CH	ZA	TE	SL	JA	KY	
ED	—	5	5	5	5	7	6	7	8	6	7	6	6	7	6	7	8	6	6	7	120
JO	5	—	3	5	7	5	5	6	5	5	7	4	8	7	5	6	7	6	8	6	110
MI	5	7	—	7	5	7	6	7	4	6	5	5	4	7	5	5	4	4	5	8	106
IN	5	5	3	—	5	7	7	6	5	7	6	5	5	6	7	5	5	5	5	7	106
BA	5	3	5	5	—	7	4	4	5	6	5	6	5	4	7	4	6	7	6	6	100
VE	3	5	3	3	3	—	5	4	6	7	6	6	5	6	6	7	6	6	7	5	99
DI	4	5	4	3	6	5	—	5	6	5	5	5	5	4	5	5	5	6	6	7	96
MA	3	4	3	4	6	6	5	—	7	5	5	5	6	3	6	5	6	6	5	5	95
SO	2	5	6	5	5	4	4	3	—	5	5	6	7	5	5	5	5	4	7	6	94
PO	4	5	4	3	4	3	5	5	5	—	7	5	5	7	5	6	5	5	5	5	93
AX	3	3	5	4	5	4	5	5	5	3	—	5	7	5	4	5	5	6	6	7	92
FA	4	6	5	5	4	4	5	5	4	5	5	—	4	5	5	5	5	5	5	6	92
AN	4	2	6	5	5	5	5	4	3	5	3	6	—	5	3	6	6	7	6	5	91
BR	3	3	3	4	6	4	6	7	5	3	5	5	5	—	5	6	5	5	5	6	91
CH	4	5	5	3	3	4	5	4	5	5	6	5	7	5	—	4	3	6	5	6	90
ZA	3	4	5	5	6	3	5	5	5	4	5	5	4	4	6	—	5	5	5	5	89
TE	2	3	6	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	7	5	—	5	5	4	88
SL	4	4	6	5	3	4	4	4	6	5	4	5	3	5	4	5	5	—	5	6	87
JA	4	2	5	5	4	3	4	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	—	5	83
KY	3	4	2	3	4	5	3	5	4	5	3	4	5	4	4	5	6	4	5	—	78

大会やランバトで使用されているガチンコ台のダイヤグラム。店員かつ全国ベスト4プレイヤーであるkaqn(ミリア、梅喧)を始め、ルパン、北辰(エディ)、やまざき(イノ)など多くの強者が集まっているので、その辺の組み合わせを見てみると面白い。上位キャラ同士の五分が多いのは、実力が拮抗しているからだろう。

パチ&ケンちゃんの今日も明日もエキサイト!!

今話題のMEN会長にインタビュー!!

パチ ミィさんに続くゲスト第2弾!! 全国大会で準優勝したX-MEN連続技研究委員会会長ことMEN会長さんの登場です!!

会長 どもども。霧ハメ大王のMEN会長です。

ケン 早速だけど「闘劇」はどんなチームで出るの?

会長 ラッキョウの鷹様(紗夢)、サフランライスのさとQ様(ディズィー)ですな。んで俺がMENカレーGOLD(ジョニー)で。その名もチーム「カレーキャノン」!!

パチ 使用カラーにちなんでいるのね(笑)。で、闘劇なんだけど、どんなチーム構成が理想だと思う?



MEN会長の代名詞ともいえる霧ハメ。ハメや即死が大好きなアブナイお方です(笑)。

会長 本音を言えば、エディ、ファウスト、ソルですな。一般的に強キャラって言われているのが理由だけど……スレイヤー、ソル、ジョニーは爆弾としてチーム内に一人入れておいていいかも。

ケン ふむふむ。ジョニーの苦手キャラって誰?

会長 エディとファウストかなあ……ジョニーは実は不利なキャラ多いけど、そんなに終わってる組み合わせは無いと思うんで実力とノリで何とかなるかと……。

パチ ノリと言えば……会長はガード中いつもしゃがみHSで暴れてるもんね。

会長 それは俺の格ゲー理論からくるものなんだけどね。

ケン 一択行動。一度決めたらそれに準じるってこと?

会長 「あれこれ戦術を張り巡らせてもそれだけ穴の数が多くなる。一択でいい、一枚岩ほど硬いものはないのだよ」ってことですわ。

パチ 「外れたときのことは外れてから考える主義」だね(笑)。じゃあ最後に一言!!

会長 大会出るからには優勝狙うのがモットーですんで。「闘劇」も頑張ります!!



そしてガード中はしゃがみHS一択!! 「外れたらそのときに考える」とのこと。

MEN会長の独断と偏見によるキャラ評価:ソル、ファウスト、エディ、ミリア、ブリジット、ヴェノム、梅喧、イノ、スレイヤー、ディズィー、ジョニー、アクセル、ポチョムキン、テスタメント、カイ、チップ、紗夢、ザッパ、闇慈、メイの順だそうだ。ソル最強の理由は「ヴォルカニックヴァイパーだったらどんな技にも負ける要素は無い」とのことです(笑)。

新たな冒険は目の前に！

MONSTER GATE III
モンスターゲートIII

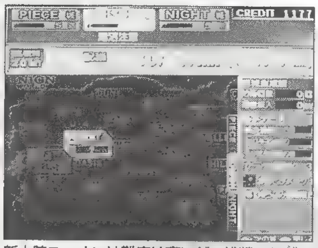
『モンスターゲートIII』には、エントリーカード無しでも遊べるショートプレイや、初心者にやさしい職業、スラッガーなどが用意されているぞ。ぜひ遊んでみよう！

モンスターゲートIII
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：メダルRPG
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年12月（稼働中）
■使用基板：—

新要素盛りだくさん！

一部のお店では既に入荷している『モンスターゲートIII』（以下モンゲーIII）。新キャラクターに新大陸、新ダンジョン、新モンスター、新カードと新しい要素がふんだんに盛り込まれた今作は、まだまだ謎だらけ。

今回も新たに追加されたダンジョンやカード、モンスターの情報を中心に紹介していこう。実際に遊ぶ際の攻略に役立ててほしい。


新大陸ユニオンは難度は高いが、挑戦のしがいがあるぞ！ 統一を目指せ!!

突撃！ 新ダンジョン発見!!

『モンゲーIII』では、探検するダンジョンもパワーアップしているぞ！ どれも一筋縄ではいかないダンジョンばかり。きみはすべて制覇することができるか!?

しずかなダンジョン

挑戦料：10BET	WIN：30（15）	フロア数：6階	総合レベル：2
規模：2	モンスターLV：1		モンスター数：3



多くのモンスターが眠っている、しずかなダンジョン。モンスターレベルはそれほど高くないが、とにかく数が多いので注意してほしい。念のために、マルチファイアを1枚は用意した方がいいだろう。

おかしなダンジョン

挑戦料：10BET	WIN：100（40）	フロア数：7階	総合レベル：4
規模：3	モンスターLV：2		モンスター数：3



序盤はいたって普通だが、中盤からビーンとグリーンが次々と出現するぞ。ビーンとグリーンは合体すると、強敵ブロッサに成長する難敵だ。ブロッサは、通路に誘い込んで闘おう。

広めのダンジョン 通路が広い

挑戦料：20BET	WIN：250（100）	フロア数：6階	総合レベル：6
規模：5	モンスターLV：3		モンスター数：3



恐ろしいことに、すべての通路幅が2マス分あるダンジョン。通路に逃げ込んで1対1で闘うという、基本戦法が通用しないのだ。スリープなどを使って、囲まれないように闘おう。

最高のダンジョン 持ち込み枚数制限／3枚 ショップあり カジノあり

挑戦料：30BET	WIN：700（200）	フロア数：15階	総合レベル：9
規模：5	モンスターLV：5		モンスター数：4



今回用意された、最高難度のダンジョン。カード持ち込み制限が3枚なので、慎重なカード選びが重要だ。途中のショップ、カジノでのカード補充が鍵となるだろう。クリアできるかな?

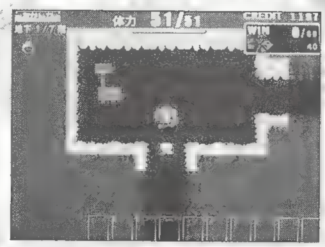
モンゲーなぜなにに情報局
モンゲー問解（もんげ）

『モンゲーIII』の素朴な疑問を即座に解決。もしかしたら攻略に役立つかもよ。

Q：トニックリングを装備したスラッガーが未開の部屋に入ると、HPの上昇はどうなるんですか？

A：HP最大値が1上昇し、6ポイント回復します。

部屋に入るとHPの最大値が1上昇し、1ポイント回復する特殊能力を持っているスラッガー。部屋に入ったときの回復量を5ポイント増やす効果を持つトニックリングを装備しても、HPの最大値が5増えるわけではない。純粋に回復量が増えるだけなのだが、スラッガーにはうれしい装備である。


トニックリングは、自然回復量が少ないスラッガーには嬉しい装備だ。

Q：マジックリングの詳細な効果を教えてたもれ。

A：効果は職業ごとに異なるので、表を参照のこと。

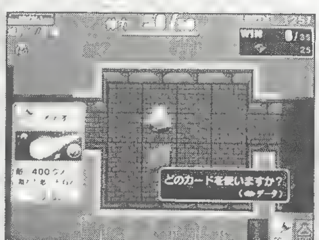
マジックリングは、装備すると魔法の効果をパワーアップさせる、強力なアイテムカード。どの程度魔法効果がアップするのかは攻撃系、回復系で異なり、さらには職業によっても違う。装備した場合の効果を職業ごとにまとめたので、下の表を参考にしてほしい。

上昇率は低いものの、魔法使いとマジックリングの組み合わせはとても強力だ。

職業別マジックリング効果表

職業	攻撃魔法（例ファイヤー）	回復魔法（例ポーション40）
戦士	50%アップ（20→30）	25%アップ（40→50）
ギャンブラー	50%アップ（20→30）	25%アップ（40→50）
スラッガー	50%アップ（20→30）	25%アップ（40→50）
魔法使い	33%アップ（30→40）	20%アップ（50→60）
魔人	33%アップ（25→32）	20%アップ（50→60）

※マジックリング装備後のダメージ&回復量は小数点以下四捨五入となります。



マジックリング装備の魔法使いが放つメテオは、なんと400ダメージ！

表2：ユニオン構成元城データ

	城名	挑戦料/配当	コメント	登場
白	FLOWER	10/30	最終フロアにブロッサ登場?	U/S
	PARK	10/30	フロア中が明るいよ	U/S
	GROUP	10/30	大部屋での集団攻撃に注意	U/S
	CASINO	10/30	1階にカジノがあるぞ	U/S
	SHOP	10/30	1階にショップがあるぞ	U/S
	POISON	10/30	毒沼注意	U/S
	GROUND	10/30	広めのフロアで3階建て	U/S
	TWIN	10/30	部屋が二つしかないよ	U/S
	PIECE	10/30	小さな部屋がたくさん	U/S
	ARROW	10/30	前の階には戻れないぞ	U/S
	POST	10/30	ごちゃごちゃして進みにくいぞ	U/S
	BEAT	10/30	会心の一撃で敵を倒そう	U/S
	FLIGHT	10/30	飛んでいる敵ばかりだ	U/S
	NIGHT	10/30	道に迷わないように	U/S
	MIX	10/30	いろんな敵がいるよ	U/S
黄	EASY	10/40	簡単だね	I
	TINY	10/40	小さい城に敵がいっぱい	I
	QUIET	10/50	モンスターが眠っている	I
	FLAT	10/50	2階建ての広い城だ	I
	SIMPLE	10/60	持ち込めるカードは5枚まで	I
	SMART	10/60	たいした敵はいないね	I
	POP	10/50	攻撃アイテムを使いこなせ	W
	SUNNY	10/50	敵を集めてマルチファイアー	W
	WARM	10/70	宝石を取りこぼすな	W
	FAIR	10/70	三つのフロアに敵が群がる…	W
	BIG	10/90	体力勝負だ	W
	SHORT	10/60	最短ルートでクリアをめざせ！	W
	BASIC	10/60	四つの部屋から構成される	W
	FRANK	10/80	6枚のカードで挑戦しよう	W
	NOBLE	10/100	効率よく進め	W
	SMALL	10/40	小さい城だぞ	U/S
	WEAK	10/50	弱い敵が群がっている	U/S
	CHEAP	10/50	配当が少ないね	U/S
	KIND	10/60	ふつうの城だね	U/S
	SMOKY	10/60	ケムンパばっかりだ	U/S
	MILD	10/60	モンスターが弱いね	U/S
	SOFT	10/60	モンスターが少ないね	U/S
	SWEET	10/70	宝石がたくさん落ちているぞ	U/S
	COOL	10/70	カードが6枚しか持てないぞ	U/S
	OPEN	10/80	ホッピーが生息する広い毒沼だ	U/S
	PLAIN	10/80	広い部屋ばかりだ	U/S
	FRESH	10/90	カジノとショップがあるのだ	U/S
	LIGHT	10/90	ブライト効果で見通しがいいぞ	U/S
黄	DARK	10/100	マップが見えないのだ	U/S
	MAGIC	10/100	クリアできれば一人前の勇者だ	U/S
	SICK	10/100	なかなか強くならないぞ	U/S
緑	COLD	10/70	部屋の中がすべるぞ	I
	HAPPY	10/80	ショップがあるぞ	I
	LUCKY	10/90	カジノがあるぞ	I
	GENTLE	10/100	勇者の旅はここから始まる！	I
	TIRED	10/110	歩くだけで体力が減っていくぞ	W
	TOUGH	10/120	マップ無しで切り抜けろ	W
	TRICKY	10/120	後戻り無しの氷の世界だ	W
	DEAR	10/130	うれしいアイテムが見付かるよ！	W
	QUICK	10/140	通路がすべるぞ	W
	BOLD	10/140	部屋も通路も広がっている！	W
	BUSY	10/150	亡霊だらけの不気味な城だ	W
	ANGRY	10/160	マッドブルに気を付けろ！	W
	ROUGH	10/160	カードが3枚しか持ち込めない	W
	WISE	10/170	いやなモンスターがいっぱい	W
	BRAVE	10/180	会心の一撃がよく出るぞ	W
	MIGHTY	10/180	強力な敵がいるぞ！	W
	HUGE	10/190	フロアがでっかいぞ	W
	MISTY	10/200	モンスターが眠っている	W
	SERIOUS	10/210	ドラゴンが群がっているぞ	W
	PANIC	10/220	狂気の一撃に気を付けろ	W
	CLEAR	10/120	マルチカードをうまく使おう！	U/S
	LARGE	10/160	使った階段が消えてしまうぞ！	U/S
	BLIND	10/210	広くて迷子になるかも	U/S
青	VAST	15/240	広い通路にうろたえるな	W
	FINE	15/270	攻撃アイテムを探そう！	W
	PURE	15/300	防御アイテムを探そう！	W
	RARE	15/320	珍しいカードが見付かるぞ！	W
	ELEGANT	15/340	高級ショップを探せ！	W
	RISKY	15/360	全員の破壊力が増大する…	W
	ROYAL	15/380	カジノプレイが勝負を決める！	W
	PROUD	15/400	最小限のカードで勝負だ！	W
	DRY	15/240	ポーションが足りなくなるぞ	U/S
	SHARP	15/250	会心の一撃に期待しすぎると……	U/S
	WIDE	15/260	とにかく広いのだ	U/S
	TIGHT	15/280	強敵だらけ！カードは6枚制限だ	U/S
	TALL	15/290	15階建てだ	U/S
	RICH	15/340	高級品のショップがあるぞ	U/S
	LAZY	15/400	モンスターが強く見えるぞ	U/S

※表中の「登場」欄はそれぞれの城が登場するMAPを表します。U/S＝ユニオンとショートプレイでのみ登場　I＝ISLANDSに登場　W＝WORLDに登場

新大陸「ユニオン」

一つの領土が2～3の城で構成されており、1回の挑戦で全城をクリアしないと、領土が手に入らない新大陸「ユニオン」。城の構成はランダムで、領主が変わると城の構成も変化してしまうのが特徴だ。今回はそんな「ユニオン」の領土を構成している城のデータを一挙に大公開だ！

表の見方だが、まず表1を見てほしい。領土「COAST」は白城二つで構成されていることが分かる。それをふまえた上で表2を見ると「FLOWER」から「MIX」までが白城に当たるので、この中からランダムで領土を構成する城が決定されるというわけだ。ちなみに白→黄→緑→青の順に難度が高くなっている。

表1：ユニオン領土構成表

領土	挑戦料	城構成	領土	挑戦料	城構成
COAST	20	白＋白	MOUNTAIN	20	黄＋白
DUNE	20	白＋白	BEACH	20	白＋白
CAPE	20	緑＋白	BAY	20	黄＋黄＋黄
FIELD	20	緑＋緑	OASIS	20	黄＋黄
PRAIRIE	20	黄＋白	VALLEY	20	緑＋黄
CLIFF	20	黄＋白	DESERT	20	白＋白＋白
FOREST	20	緑＋黄＋白	HILL	20	黄＋黄
MARSH	20	黄＋黄	JUNGLE	20	青＋黄
CANYON	20	青＋緑	VOLCANO	20	青＋緑＋黄

まだまだあるぜ!!
新カード紹介

本作では、ガーディアンとしてのみ使用できるゴーストカードにも、新種が追加されたぞ。ちなみにゴーストカードとは、それぞれのゴーストに対応したカードを持ち込み禁止にしてしまうという強力なカードだ。

さて、新しく追加されたゴーストカードの中でも、とりわけ危険なのが、コールゴーストだ。HPを徐々に奪われてしまう毒沼があるダンジョンに、ヒール&コールゴーストを配置されたら、ヒールでの回復はできない上に、探検中にコールでカードを取り寄せることもできなくなるのだ。

リングゴースト（茶）



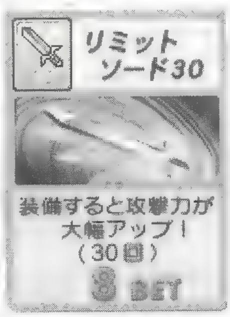
コールゴースト（濃緑）

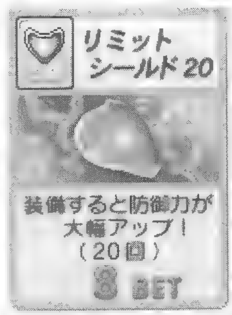


モンスターゴースト（濃青）

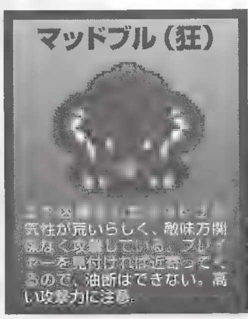


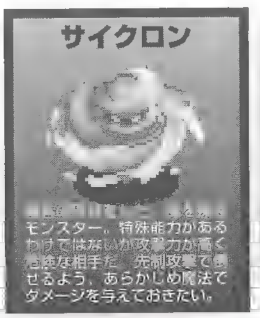
このカードは、使用回数制限付きの強力な武器だ。リミットソードは攻撃回数30回の間、攻撃力を増加。リミットシールドは20回攻撃を受ける間、防御力を増加させる。いざというときに装備しよう！





もう出てきてくれるな～
新モンスター紹介





変更点、頭にたたき込んだかな!?

Ver.B稼働から半月強。ちょっとした変更も見逃さないために、攻略ページの変更点解説も隅々まで読んでおこう! イザというときに差が出るぞ!! そして、ついに「格闘新世紀Ⅱ」も始動。こりゃ目が離せないって感じですか〜!?

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

ついに遠征バスが出動!?

VFRカップ戦5on5「a-cho杯」リポート

雨上がりの京都で12月7日夜のエキシビジョンから始まったこの大会、今回は前橋のスナック真弓氏による呼び掛けで関東からバスが繰り出したこともあり(ちなみに、あの「ばぶ吉」も参加!)、遠征勢到着直後からいきなりの盛り上がりを見せた。ちなみにランダム6on6形式で行なわれたこのイベントではマッスルチームが優勝。まさしく前哨戦となったこの闘いの熱気が翌日へと持ち越される……。

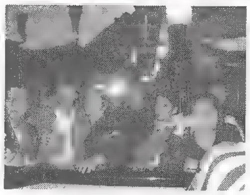
そして明けての8日。10月の「P-CUP」と同じく、参加40チーム200名、ギャラリー含めての約300名が貸切の会場にひしめき合う盛況ぶり。そんな中、筐体6台をフル稼働して予選が始まった。ルールでVFRポイントの高い遠征勢がシードとなり各ブロックに分かれたため、決勝進出チームは東京&関東勢で安定するのではと思われたが、関西勢の健闘により大波乱が続出。何とシードチーム12のうち、5チームが予選で2位という状況に。揚げ句の果てには優勝候補のちび太、つちくも、エドを含む「ザ・ポークビッツfeat.背脂」までが、奈良のジェフ使い草嵐+大阪勢の活躍の前に敗れプレイオフへ! 何とか3チームが敗者復活したものの、決勝16チーム中、東京勢が半数を割るという展開に、地元勢は俄然盛り上がった。

しかし、期待とは裏腹に、決勝トーナメントのクジで遠征勢と関西勢が固まってしまう波乱の展開に。

決勝トーナメントでは一回戦から名勝負が繰り広げられ、ベスト4には先程の「ザ・ポークビッツfeat.背脂」のほか、エキシビジョン優勝の余勢をかったマッスル擁する「一生素人童貞(A.○)」、アルマジロ弟に将軍・ボンビボンを抱える「亡命家族姫路甲府連合」、そして「関西山王会本家」が勝ち上がってきた。

準決勝も残念ながら上記チームの東京勢同士、関西勢同士の対決。どちらも名勝負となったが、決勝は「一生素人童貞(A.○)」対「関西山王会本家」。そして最終決戦、VFRの大会では抜群の強さを誇る格闘愛がシュンを操っての大活躍。ここまでも大将の蜜柑(ベネッサ!)が一度も出なかったが、何とそのまま決勝も5-2での完勝。空調、八百一、虎龍(カゲ!)がしっかり脇を固め、関西山王会はプレBT杯の格闘愛に引き続き二つめのシードを手中に収めた。また、関西エリア限定の2nd.シードはアルマジロ弟の手に。遠征勢はまさかのシード権ノーゲット!

今回の大会はVer.A最後の闘いということもあり戦術が円熟、有名プレイヤーを擁するチームでさえ気を抜けば負けてしまうという、緊迫感漂う名試合が多数あった。



よく見ると、スゴい奥の方まで人だらけ。そりゃ300人も居ればね……。



エキシビジョン優勝で勢いに乗ったかと思われたマッスルだったが……!?



関西山王会は、これでシード権都合ふた丁GET!! ホームタウンデシジョンが微妙に影響したか!?

EVENT INFO

VFR公式サイト
http://www.beat-tribe.com/vfr/

善戦むなしく、またしても根こそぎ!?

VFRカップ戦第5弾「グリーン杯」リポート

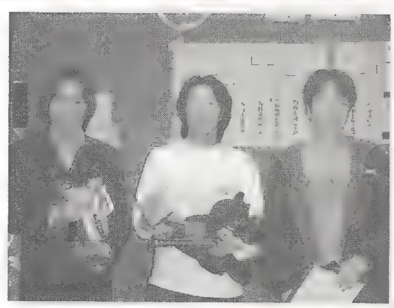
九州ラウンドとなるカップ戦第5弾『グリーン杯』が、11月23日・福岡のゲームランドグリーンにて行なわれた。今大会はシード枠が「2」、これに反応した東京エリアの強豪が大挙して参戦! 闘いの図式は一気に「九州 vs. 東京」へ。そして両エリアの本命チームすべてが予選突破した後、いよいよ決勝トーナメントで両者が相まみえた。

1回戦で「英国病院2」のフィリックスが、「イースタンラリアット」(ウエスタン/ゲリラ/ヒジテツ)を3タテすると、準々決では「バナナより」のつちくもが、0−2から「英国病院3(ニセアカギ/ミニマム/ニャン弟)を3タテと、共に譲らず。

迎えたクライマックスは準決勝第1試合、激しいバトルの末唯一残った九州チーム「英国病院2」vs. 混成チーム「ステッパーズ」戦。これに勝てばシード権をGETできるとあって、決勝戦並の緊張感が張り詰める。

試合は一進一退の攻防を展開し、いよいよ大将戦に突入。ニャン兄(英国) vs. バイアグラウ(ステッパーズ)、九州最後の砦となったニャン兄に対し、会場全体が"ホーム"と化す。しかし、Wマッチポイントから、無情にもバイアグラウの転身巴咽掌がさく裂。この瞬間、恐れていた"九州チームにシード無し"という事態が現実に……。

結局、つちくもの活躍が光った「バナナより」(つちくも/モルジブ/カシン)が優勝を果たした。そして九州エリアの面々が、本番に向けリベンジを誓ったのはいうまでもない。



緑本、ヒロイズムでも活躍のつちくもが、ここでも大爆発!(中央)

EVENT INFO

VFR公式サイト
http://www.beat-tribe.com/vfr/

はみ出し EVOLUTION

当コーナーでは、「VF」にまつわるさまざまなお便りを募集中。質問や企画、ネタ投稿など、幅広いご応募をお待ちしておりマッスル。宛先は……
〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」まで
E-MAIL: vf4@arcadiamagazine.com

EVENT 極(KIWAME)道場東北本部道場称号争奪戦　～秋の陣～出陣!!


大盛り上がりで、足の踏み場も無いほどの会場。し烈な大会を物語っている。


優勝し、「武将」の特別称号をゲットしたのは「影○」だ！

[illegible]	
北海道本部道場	札幌サラ
東北本部道場	影○
北関東本部道場	華火霊

EVENT INFO http://sega.jp/segaeast/

12月中旬、極道場・各本部道場において、特別称号を獲得すべく称号争奪戦の決勝大会が実施されたぞ！　今回の注目株は、東北本部道場。大会の優勝候補に挙げられたのは、何といっても過去のチャンピオンベルト争奪戦にて2冠勝利の揺るぎ無い実績を持つ、仙台発狂会バゴーン。さらには日増しに力を付けてきており、「お手並み拝見2」では堂々全国2位の栄冠を手にした"鉄"も闘いに挑む。

結果は、ベスト4決定戦で鉄を下したバゴーンを、決勝戦で破った影○の勝利！　影○は『VF4』格闘新世紀ではエリア代表権を得ているほどの実力者。スゴ腕プレイヤー同士による大会は、大いに盛り上がったぞ。今後の極道場イベントにも要注目だ！

EVENT EVO セガ・オフィシャル全国大会！ 頂点に立つのは誰だ!? 「格闘新世紀Ⅱ」開催迫る!!

『VF4』で総エントリー数延べ4万人、予選参加店舗約800という壮大なスケールにて行なわれた、メーカーオフィシャルのバーチャ全国大会「格闘新世紀」が、『EVO』でも再び開催されるぞ!!　鳳凰・ナポレオン vs. セガールや、ナポレオン vs. ちび太、セガール vs. アストロ、うつじぇ～ vs. 夜勤ウルフなどなど、数々の名勝負（＆迷勝負）を生み出した、歴史的イベントが本大会。予選は全国36のエリアで1月11日から行なわれる。キミも「格闘新世紀Ⅱ」で歴史に名を残せ!!　いろんな意味で（笑）！　詳しくはルール／注意点と、最新情報をam-sega.jpのサイト（下記参照）をチェックだ！

大会ルール／注意点

【大会ルール】
●店舗予選大会から全国決勝大会まで、トーナメント方式で進行します。
●1P、2Pの選択は、1回戦のみクジで決定、2回戦以降はジャンケンにて決定します。
●対戦は、45秒、3本先取で行ないます。
●対戦ステージはランダムに決定し、選択はできません。
●使用キャラクターの途中変更はできません。対戦の際は必ず店舗予選大会の「参加申し込み書」にご記入いただいたものと同一キャラクターの「VF4エボリューションキャラクターアクセスカード」を使用してください。
●機械の不都合が発生した場合は、試合を中断し再試合を行ないますので、速やかにスタッフにお申し出ください。再試合を行なう際、中断前の勝敗数（何ラウンド先取していたか）は有効となります。また、対戦ステージが変更になる可能性がございます
●不正が認められた場合は失格となり、「格闘新世紀Ⅱ」に関するすべての参加資格が失われます。
●大会で使用するキャラクターのアイテムの装着は自由です。
●公序良俗に反したり、他人をひぼう・中傷するようなリングネーム、自己PR、チャットメッセージでの大会参加はご遠慮ください。

【参加のご注意】
●店舗予選大会の参加費は、お1人様100円です。エリア大会・全国決勝大会には参加費は必要ありません。
●大会へのエントリーは、店舗予選大会開催店にて直接お申し込みください。
●店舗予選大会は、開催店により開催日・定員が異なります。詳細は、店舗予選大会開催店舗のスタッフまでおたずねください。お申し込みは先着順のため、大会開催日よりも前に締め切りとなる場合がございますので、参加ご希望の方は早めにお申し込みください。
●店舗予選大会およびエリア大会に参加される方には、ご本人であることが確認できるもの（免許証、学生証など）をご提示いただく場合がございます。ご出場の際は必ずご持参ください。
●エリア大会および全国決勝大会への出場権は譲渡することはできません。また、既にエリア大会出場権を得ている方、およびエリア大会への出場を辞退された方は、その後に行なわれる他店舗の予選大会には出場できません。
●「格闘新世紀Ⅱ」のすべての試合は、「VF4エボリューション Ver.B」を使用します。
●エリア大会および全国決勝大会では、「VF4エボリューション」筐体出荷時に取り付けられているレバー（三和電子株式会社製）を使用します。店舗予選大会についてはこの限りではありません。
●未成年の方が全国決勝大会に出場される場合、親権者の同意が必要となります。
●エリア大会・全国決勝大会出場権獲得者から出場辞退の申し出があった場合、その出場権は、辞退者が参加していた店舗予選大会・エリア大会の補欠代表者へ移行します。補欠代表者も出場を辞退した場合、および補欠代表者が既に他店舗で出場権を得ている場合は、その出場権は無効とします。

EVENT INFO バーチャファイター4 エボリューション公式HP　http://sega-am2.co.jp/vf4evo/　「格闘新世紀Ⅱ」最新情報　http://am.sega.jp/

栗田の闘劇リポート、その真実……
栗っ子 中突っ張り2
おもしろディレクターズカット版



[illegible]行なわれた。大会は一発トーナメントで、組み合わせはクジによるランダム。有名プレイヤーはほどよく分散したが、1回戦最終戦で教科書通りの動きを実践できる堅実なプレイヤーがそろう「モラリスト（ザ・ゲリラ、つちくも、ゲームセンター嵐）」と「2D連合（ヌキ、JOE、ときど）」が激突。先鋒[illegible]

[illegible]Ⓚキャンから転身双勾手とい[illegible]

[illegible]「静岡茶会」の三人だが、実は茶会の余り物だったことがインタビューで発覚。それぞれチームを組んだ嵐、ムッキーに対し、キャラがかぶって組めなかった五郎と、最近プレイしていないハクション。この（余った）二人を華火が誘い、ほぼダメモトで出たらしい（笑）。エリア大会に向けては、「レイをやり込みます！（華火）」「自分のプレイをしたい（五郎）」と闘志を燃やす二人と、「身内はほか（のエリア）へ行け！（ハクション）」と勝利に貪欲な抱[illegible]って必ずまた出ます！（セガール）」と、今後の意気込みを語っていた。

Let's Play Darts

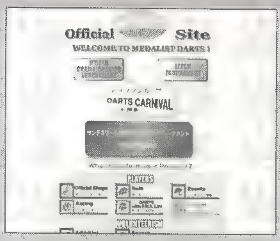
ダーツ始めてみよう物語

第六話　ハーフイットを遊ぶ

前号までにこのコーナーで紹介してきた、「カウントアップ」、「ゼロワン」、「クリケット」。これらはダーツの三大ゲームといわれており、これら三つの遊び方さえ覚えておけば、だれかに「ダーツで遊ぼうよ！」と誘われたときに困ることは無いだろう。しかし、これらに加えて、もう一つ遊んでみてほしいゲームがある。それが今回紹介する「ハーフイット」だ。

メダリストジャパンのHPをチェックしてみよう

http://www.medalistgames.co.jp/



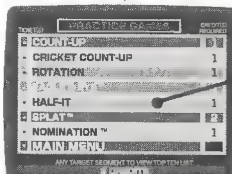
ダーツ筐体「スペクトラム」の製造元であるメダリストジャパンのサイト。筐体の操作方法から各ゲームの遊び方まで詳しく説明されているほか、イベント情報やプロ選手からのアドバイスなど、多くのコンテンツが用意されている。

ポピュラーかつ手軽に遊べるゲーム……それが「ハーフイット」！

「ハーフイット」ゲームの始め方



①メインメニュー画面で、左の列の上から3番目にある「プラクティスゲームズ」を選択。



②続くメニューの上から5番目にある「ハーフイット」を選択。プレイ料金は一人100円。



③「ハーフイット」のロゴが表示され、ゲーム開始。最大四人まで同時に遊べるぞ。

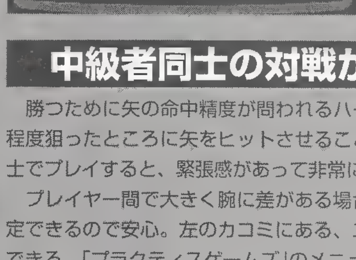
ハーフイットって、どんなゲーム？

まず最初に、それぞれのプレイヤーが40ポイントの持ち点がある状態でゲームスタート。ゲームは全9ラウンドで構成されており、各ラウンドごとにターゲットとなるナンバーが設定されている（右の表を参照）。ターゲットナンバーにヒットすれば、そのポイントが持ち点に加算。9ラウンド終了時に最も持ち点が高いプレイヤーが勝ちだ。

そして、もう一つ大事なルールがある。1ラウンド3回投げて、1本もターゲットナンバーにヒットしなかった場合は、それまでに蓄積した持ち点が半分になってしまうのである。このペナルティの存在が、「ハーフイット」と呼ばれる由縁だ。

各ラウンドのターゲットナンバー

ラウンド1	15
ラウンド2	16
ラウンド3	ダブル（どこでも可）
ラウンド4	17
ラウンド5	18
ラウンド6	トリプル（どこでも可）
ラウンド7	19
ラウンド8	20
ラウンド9	ブル

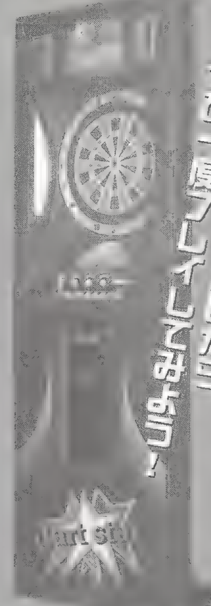


40ポイントの持ち点がある状態からゲームスタート。画面中央に表示されるナンバーを狙って、矢を投げていこう。3本すべてがターゲットナンバーから外れた場合は……それまでの持ち点が半分に！

中級者同士の対戦が熱い！

勝つために矢の命中精度が問われるハーフイットは、ある程度狙ったところに矢をヒットさせることができる中級者同士でプレイすると、緊張感があって非常に楽しい。

プレイヤー間で大きく腕に差がある場合でも、ハンデを設定できるので安心。左のカコミにある、二つのルールを設定できる。「プラクティスゲームズ」のメニュー画面で「ハーフイット」にカーソルが合っているときに、盤面の一部分を「ポンッ」とたたけば、オプション設定画面が表示される。



この筐体を見掛けたら
ぜひ一度プレイしてみよう！

ハーフイット　オプションルール

A：マスターハーフイット
B：グランドマスターハーフイット

各ラウンドの始めに、ターゲットナンバーを規定数マークした後でなければポイントが入らないルール（シングルで1、ダブルで2、トリプルで3マーク）。規定数マークできなかった場合は、それまでの持ち点が半分になる。規定数は、Aが2マーク、Bが3マーク。

ダーツ事典
しばしお別れです：毎月このコーナーを楽しみにしていただいている方には申し訳ありませんが、2002年8月号から連載を続けてきた「ダーツ始めてみよう物語」は、今月号をもって連載を終了させていただきます。しかし、2カ月の充電期間をいただいて、2003年4月号からリニューアルした形で新たに連載を開始する予定です。楽しみに待っていてください！

ジャンク新聞

No.35
DECEMBER 27, 2002
Text : MVP

JUNK NEWS

今月はPS2版で『GGXX』の連続技の仕事をしました。風邪最盛期の出来事＝瀕死の一週間！ 皆さんも風邪には注意してください。

combo BBS 連続技掲示板

『GGXX』の投稿が少なめです。PS2版も発売されますので、皆さん頑張ってみてくださ〜い。

※ST＝ストライカー

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001：庵（ST右からラモン、ヴァネッサ、セス）
●（画面端）ジャンプD→近距離立ちC→➡＋B（BC同時押し）→弱葵花（2発目）→屑風→タッシュ近距離立ちC→➡＋B（BC同時押し）→弱葵花（1発目）→屑風→タッシュ近距離立ちC→➡＋B（BC同時押し）→強葵花（2発目・BC同時押し）→屑風→弱葵花（1発目）→八稚女

チーム別でインパクトを重視した連続技です！ パワーゲージをためるため、最後の屑風後に弱葵花を入れました。八稚女まで決めれば、大半のキャラはK.O.できます。
（滋賀県　木村太貴さん）

ⓚ：ストライカー攻撃のロックを屑風で外しまくる連続技。ストライカーはラモン→ヴァネッサ→ラモン→セスの順に呼び出します。やっぱりチーム別という部分がポイント高いですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001：ラモン（STセス）
●（画面端）近距離立ちC→➡＋B（BC同時押し）→タイガースピン→ローリングソバット〜フライングボディアタック〜引き起こし→タイガースピン

どうしてもタイガースピンを2回入れたくて探していたら、こんな連続技ができました。見た目が面白く、難度も低いので試してみてください。
（山口県　高橋央さん）

ⓚ：タイガースピンが大好きでしょうが無い人に朗報!? 簡単なので狙ってみては？

CAPCOM VS. SNK 2：サガット（Aグルーヴ）
●ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強タイガーアッパーカット→（オリコン発動）→中タイガーアッパーカット→強タイガーアッパーカット×5→（気絶）→ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強タイガーアッパーカット

多段技を利用した、豪鬼相手の一発気絶オリコン。強タイガーアッパーカット×5を1回だけ早めに出して時間を調整し、タイマーが切れる直前に強タイガーアッパーカットの根本を当てるのがポイントです。2段目以降はタイマーが切れた後に当たるため、気絶値を稼ぐことができます。
（兵庫県　雨草悠夜「瀬翠さん）

ⓚ：一人で『C VS. S 2』を頑張っている雨草悠夜「瀬翠さんが、またまた頑張ってくれました。オリコンをタイガーキャノンで締めれば1000近くダメージが増えるそうですが、やはり絶妙な当て方で気絶させるこの連続技の方がマニアックで貴重です。

コンボ品評会

10年近くも前から、こんなスゴことになっていました。気絶の嵐でさぁ大変！

今月の一品
〜餓狼伝説スペシャル：ダック・キングより〜

●近距離立ちA×n→しゃがみC→強ダンシングダイブ

歩き度	♥♥♥
大衆性	♥♥♥♥♥
芸術性	♥♥
永パ率	♥♥♥

※♥5個で満点

シリーズ中で初めて対戦が本格的に盛り上がり、避け攻撃を使った点数稼ぎもブレイクした本作。そんな記念的作品の中には、何と、1発入ったら気絶確定の連続技がいくつかありました。

この連続技は、弱攻撃をヒットさせた後、前に歩いて弱攻撃……と繰り返すもの。「ヒット時の有利な時間が長過ぎて、前に歩いても次の技が間に合う」といった方が、すごさが伝わるでしょうか？

表現はともあれ、この歩き弱攻撃連発、ほかにも数キャラが応用可能で、もちろん全国各地で気絶も大ブレイク!!



©PLAYMORE

ペチッ、ペチッと気絶へのラプソディ。これを聞いたら手を離しましょう。

基板の裏側 Reverse side of PCB

067 超必殺技でパラダイス
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

対ゼロ戦でストライカー庵を呼び出し、ゼロの疾火煌陣が当たって自キャラが吹っ飛ばされると成功。疾火煌陣の演出中にセスで朧取り七関殺を出すと当て身できたり、ラルフでバリバリバルカンパンチを出すとそれだけでK.O.できたりします。
（全国多数の皆様）

ⓚ：試合開始時より少し遠い程度の間合いでストライカーを呼び出すと、高確率で成功します。ラルフには正直笑いました。

068 ガードしてるのに……
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

自キャラはアテナ、相手は体格の大きいキャラにします。まずシャイニングクリスタルビットを出し、相手はアテナの背後に回るように前転。その後すぐにクリスタルシュートを出し（ボタン押しっぱなし）、相手がそれをガードをすると、すごい早さで相手の体力がケズれます。
（山口県　高橋央さん）

ⓚ：前転に立ちガードをするとかなりすごいことになります。急激に体力が減るその光景は悪夢としかいいようがありません。ただ、ガードし切れば反撃入れ放題なのでまあいいか!?

今号の Most Valuable Combo!

新作の情報を前に、はやる心は抑制不能！ 始まる前からバンバンです!!

[illegible]（北海道　佐藤さん）

[illegible]ているような印象を受けます。

ⓚ&オヤジの編集後記

ⓚ：「『GGXX』の連続技の映像収録、PS2版で4回目をやったよ」
爺：「ネタはあったの？」
ⓚ：「あんまり。だから定番系を超究極形まで極めるしかなくて……参った」
爺：「例えば？」
ⓚ：「ジョニーの燕カス3回とか、もろもろ。そういえば、ディズィーのフォースロマキャンのタイミングがアーケード版と違ってさぁ。もともと得意じゃないから、ヤバイ、これ出ねぇ〜、とかいって3時間格闘してた」
爺：「で、出たの？」
ⓚ：「もう勘弁して！ ってコントローラーたたいたら出たよ（苦笑）」

投稿求ム！

●**連続技掲示板**：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●**コンボ品評会**：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●**今号のMVC**：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!? ●**基板の裏側**：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

-アイレム-	
R−TYPE II	10,000
イメージファイト	15,000
ギャロップ	12,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
サンダーブラスター（海外版）	8,000
サンダーブラスター	14,000
ジオストーム	35,000
四川省 II	3,000
大工の源さん	6,000
フック	10,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル2	6,000
野球格闘 リーグマン	15,000
-アトラス-	
エスプレイド	25,000
ななめでまじっく！	2,000
ブレイゾン	2,000
-SNK-	
★NEO−GEO★	
NAM−1975	8,000
オーバートップ	10,000
オペレーションラグナロク	8,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	5,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
ギャラクシーファイト	3,000
キングオブザモンスターズ 2	3,000
-カネコ-	
ギャルズパニック	5,000
グレート1000マイルラリー	7,000
サイヴァーン	8,000
マジカルクリスタル	4,000
-カプコン-	
★NAOMI SYSTEM★	
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
ギガウイング 2	5,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	8,000
★CP SYSTEM II★	
CPSIIマザーボード	4,000
D&Dタワーオブドゥーム	10,000
ヴァンパイア	3,000
カプコンスポーツクラブ	25,000
グレート魔法大作戦	8,000
サイバーボッツ	4,000
ストリートファイターZERO2ALPHA	5,000
スーパーパズルファイターIIX	7,000
ポケットファイター	7,000
マイティパン	12,000
ロックマン2	15,000
★その他のシステム★	
1941	20,000
キャプテンコマンドー	20,000
ストライダー飛竜	15,000
ストリートファイター2'	7,000
セクションZ	20,000
戦場の狼	15,000
天地を喰らう	30,000
-セガ-	
★NAOMI★	
NAOMI マザー	58,000
NAOMI GD−ROM KIT	58,000
CPACOMコンバーター	20,000
COSMIC SMASH	3,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
全日本プロレス ジャイアントグラム 2000	B5,000
★ST−V★	
オセロしようよ（ソフト）	10,000
シーバスフィッシング（ソフト）	3,000
上海 万里の長城	10,000
プロ麻雀極S	4,000
エイリアンシンドローム（海外版）	35,000
コットン	10,000
スパイダーマン	18,000
ずんずん教の野望	10,000
バーニングライバル	10,000
ムーンウォーカー	35,000
-セイブ-	
戦球（サブ）	2,000
ライデンファイターズJET	30,000
-タイトー-	
★G−NET★	
G-NETマザー	30,000
カオスヒート	8,000
サイヴァリア リビジョン	20,000
式神の城	38,000
-データイースト-	
ウルフファング	16,000
キャプテンシルバー	15,000
コブラコマンド	3,000
サイコニクスオスカー	25,000
ザ・グレイト・ラグタイムショー	58,000
スーパーリアルダーウィン	15,000
ダークシール2	12,000
チェルノブ	48,000
ミステリアスストーンズ	25,000
ラストミッション	18,000
ロボコップ	8,000
-テクモ-	
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
ジェミニウイング	12,000
タンクバスターズ	8,000
ブラッドブラザーズ	18,000
ボンジャック	15,000
雷電	8,000
雷龍	10,000
-東亜プラン-	
鮫！鮫！鮫！	20,000
ゼロウイング	10,000
フィグゼイト	15,000
ヘルファイヤー	10,000
-日本物産-	
妖魔忍法帳	15,000
-ビスコ-	
ガルメデス	5,000
-ビデオシステム-	
ソニックウイングス	6,000
ハットリス	2,000
-UPL-	
アクロバットミッション	10,000
アトミックロボキッド	18,000
宇宙戦艦ゴモラ	15,000
オメガファイター	12,000
シュトラール	12,000
忍者くん 阿修羅の章	30,000
-その他メーカー-	
アシュラブレード	20,000
ウイッツ	2,000
ガイアクルセイダーズ	35,000
がんばれゴンタ2	5,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
逆転！？パズル番長	3,000
サボテンボンバーズ	10,000
上海III	2,000
シュマイザーロボ	15,000
スーパーX	12,000
スーパーオセロ	8,000

気軽に 誰でも 何時でも！！ トライタワー6・7階

インストラクター付 ダンスルーム登場

1時間 800円

初めての方、練習場所をお探しの方 お気軽に、お問い合わせ下さい。

ビジネス特許 願書出願中

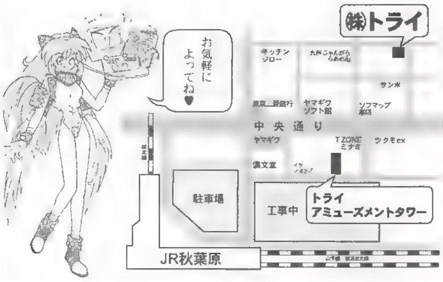
月華の剣士	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	10,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
真サムライスピリッツ	1,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	12,000
将棋の達人	5,000
ジョイジョイキッド	3,000
スラッシュラリー	4,000
天外魔境真伝	6,000
ネオジオカップ' 98	4,000
パズルボブル	3,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ブレイカーズ	8,000
麻雀狂列伝	3,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	3,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ3	18,000
メタルスラッグX	12,000
ラストリゾート	5,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
わくわく7	10,000
★その他のシステム★	
ゴールドメダリスト	3,000
スカイソルジャー	10,000
ラッソ	25,000
ファイナルファイト	25,000
魔界村	25,000
-コナミ-	
★SYSTEM GX★	
沙羅曼蛇2	6,000
★その他の システム★	
A−JAX	18,000
G. I. JOE	22,000
X-MEN	22,000
ガイアポリス	18,000
ネメシス（グラディウス海外版）	70,000
サプライズアタック	6,000
サンセットライダーズ	25,000
サンダークロス	20,000
サンダークロスII	20,000
スーパーバスケットボール	7,000
スーパー魂斗羅	58,000
スクランブル（海外版）	12,000
ファイナライザー	12,000
フラックアタック	15,000
闘獣の王国	38,000
ラビリンスランナー	15,000
ロードファイター	6,000
-ジャレコ-	
64th. STREET	15,000
プラスアルファ	20,000
[illegible]	7,000
スーパーパズルボブル	5,000
ナイトレイド	10,000
レイクライシス	10,000
★F3 SYSTEM★	
Dr. トッペル探検隊	15,000
Gダライアス ver. 2	10,000
阿修羅ブラスター	14,000
インセクターX	15,000
ヴォルフィード	6,000
究極タイガー	8,000
究極タイガー	8,000
FIRE SHARK	20,000
ダイノレックス	10,000
ダイノレックス（海外版）	6,000
中華大仙	3,000
ドンドコドン	10,000
パラメデス	3,000
マスターオブウェポン	18,000
ラスタンサーガ	18,000
ラスタンサーガ（海外版）	12,000
龍神	15,000
ルナーク	10,000
レイメイズ	30,000
-バンプレスト-	
機動戦士ガンダム EX REVUE	15,000
スーパースラムズ	10,000
超時空要塞マクロス	8,000
超時空要塞マクロスプラス	15,000
バンバンボール	3,000
-ナムコ-	
ギャプラス	10,000
ギャラガ88	25,000
グレートスラッガーズ	2,000
グロブダー	18,000
ゼビウス	12,000
倉庫番DX	25,000
ダンシングアイ	15,000
デンジャラスシード	25,000
ドラゴンスピリット	38,000
ドラゴンバスター	25,000
ドルアーガの塔	30,000
ナックルヘッズ	10,000
ナムコクラシック Vol 1	25,000
ニューマンアスレチックス	12,000
バーニングフォース	22,000
パックマニア	25,000
ピストル大名の冒険	32,000
ファイネストアワー	58,000
フェリオス	58,000
ローリングサンダー	30,000
スーパー上海	5,000
チャタンヤラクーシャンク	20,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ハイパーデュエル	10,000
パズレット	18,000
ブランディア	10,000
プリメーラ	2,000
ブルーホーク	12,000
ぽんぽこ	20,000
メタフォックス	10,000
もうぢゃ	3,000
-麻雀-	
麻雀 G-Taste	40,000
スーパーリアル麻雀P2	4,000
スーパーリアル麻雀P3	5,000
スーパーリアル麻雀P4	5,000
ファイナルロマンス2	3,000
プリティーセーラー 18禁	25,000
流星雀士キララスター	10,000

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

最新情報満載！ トライホームページ　アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

http://www.try-inc.co.jp



株式会社
トライ

住所 〒101−0021 千代田区外神田3−10−5 イサミヤ第3ビル1階
営業時間 10時〜19時 日曜・祭日は10時〜18時 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

TSC

初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

新品箱付 超特価 基板!!

もうぢゃ ¥1,000



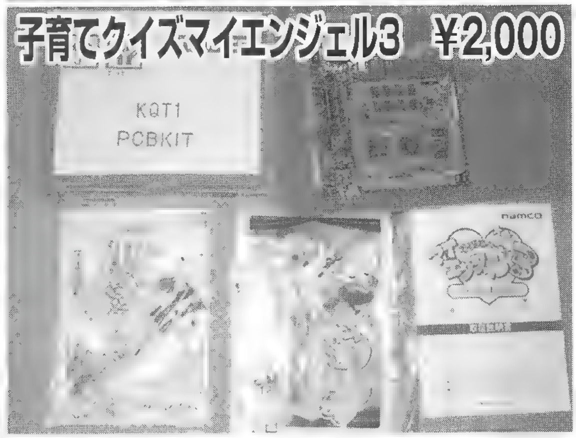
麻雀学園祭2 ¥2,000



ときめき麻雀パラダイス ¥2,000



子育てクイズマイエンジェル3 ¥2,000



TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

ネットシティ(新品) ……¥228,000	蒼穹紅蓮隊(ROM) ………¥4,000	スリップストリーム(国内未発売) …¥40,000	グラディウスⅡ …………¥22,000
ブラストシティ …………¥150,000	アラビアンファイト ……¥24,000	USネイビー ……………¥12,000	空牙 ……………………¥12,000
NEWアストロシティ ……¥35,000	カプコン vs SNK(SUB) ……¥500	マッスルボマー …………¥15,000	格闘野球リーグマン ……¥15,000
アストロシティ …………¥30,000	アルティメットエコロジー	マジックソード …………¥33,000	フック ……………………¥10,000
NAOMIマザー …………¥45,000	(再販版新品SUB) ………¥98,000	天地を喰らう ……………¥35,000	Xマルチプライ …………¥17,000
NAOMI+カプコンDCコンバーターセット	ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～	ミスタードリラー …………¥11,000	マクロスプラス …………¥18,000
…………¥62,000	(CD版PCB) ………………¥9,000	ミスタードリラー2 ………¥11,000	アクウギャレット …………¥15,000
NAOMI+セガDCコンバーターセット	CP-Ⅱマザーボード ……¥3,000	F／A ……………………¥12,000	バブルボブル ……………¥18,000
…………¥60,000	プロギアの嵐(SUB) ……¥25,000	ギャラガ'88(PCB) …¥20,000	怒首領蜂 …………………¥28,000
D.O.A.2ミレニアム(ROM) …¥3,000	グレート魔法大作戦(SUB) …¥5,000	KOF2001(SUB)…………¥18,000	怒首領蜂2(新品SUB) …¥10,000
スパイクアウトDBO(PCB) …¥48,000	D&Dタワーオブドゥーム(SUB) …¥18,000	極上パロディウス(PCB) …¥10,000	USAFムスタング ………¥20,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで

http://www.tessin.co.jp/

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

- 銀行振込 …入金確認即商品発送
- コレクトサービス …商品代引サービス
- 分割払い取扱い

振り込み先

- 大和銀行 平野支店
  普 4483047
  有）哲信クリエイト



アーケードゲーム&パソコンショップ セットアップ

初心者歓迎!!

カプコン・SNK・タイトー・セガ…etc各種基板多数在庫あり! 常時入荷中!!

NEO GEOマザー『MV-1C』新品(海外版)絶賛販売中!!

NEO GEOマザーボード(海外版)

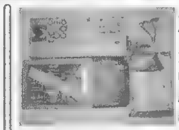
MV-1C

新品



¥15,000(税別)

初心者入門セット

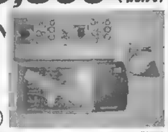


コントロールボックス風神・CPⅡマザーボード・CPⅡROM・麻雀基板・JAMMAハーネス・麻雀ハーネス

※写真は一例です

¥39,800(税別)

CPシステム2入門セット



コントロールボックス雷神・CP-2マザーボード・CP-2 ROMセット・JAMMAハーネス(キック線付)

※写真は一例です

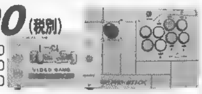
¥34,800(税別)

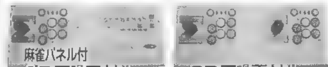
コントロールボックス新品激安です!!

AV7000+Σ9000TBセット

¥29,800(税別)

AV7000 ……¥19,800
Σ9000TB …¥15,000
接続コード ……¥2,500





麻雀パネル付

1P用『風神』 ¥27,800(税別)

2P用『雷神』 ¥24,800(税別)

当店のみ取扱中!! 業務用モニターでハイクオリティ!!

セットアップオリジナルモニター

●新品●業務用RGB●縦画面対応
●21インチ●黒艶消しケース



D-Sub15ピン仕様

¥59,800(税別)

タテ/ヨコOK!!

★RGB21ピン仕様への改造OK! 実費価格!! ¥3,000(税別)

通販もしております 電話・FAX・メールでどうぞ!

秋葉原駅より徒歩3分 一番近い基板屋

詳しい情報はホームページへアクセス!!

ホームページアドレス http://www.setup-japan.com/

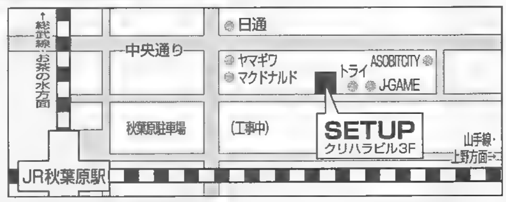
アーケードゲーム&パソコンショップ

SETUP

セットアップ

〒101-0021
東京都千代田区
外神田4-3-11
クリハラビル3F

Phone & Fax
03-5298-2114



秋葉原の基板屋 Funtom 激安販売 高価買取

有限会社ファントム

基板で遊んでみませんか?

年末年始特価セール予定!!

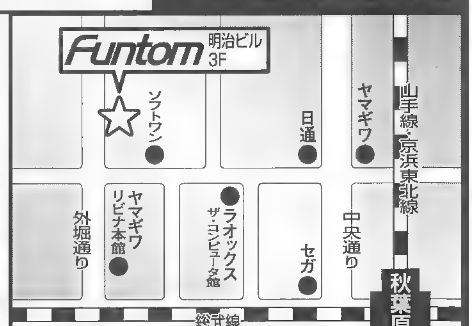
最新の情報はホームページをCheck!!

今月のオススメ基板

ダンシングアイ	¥15,000
マッハブレイカーズ	¥8,000
カプコン vs SNK(ROM)	¥500
侍魂64(PCB)	¥25,000
アスラ斬魔伝(PCB)	¥23,000
ネオジオROM	特価品あり

レア基板高額買取中!

TEL・FAX・メールをお待ちしています!



営業時間 11:00〜19:00

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-1-2
明治ビル3F

TEL.03(3257)1126
FAX.03(3257)1135

http://www.funtom.com/

闘劇 SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

各ゲームタイトルの最新動向 & 大会関係者座談会

※スペースの都合上、プレイヤー諸氏の敬称は省略させていただきました。

「闘劇 SUPER BATTLE OPERA」の[illegible]
各ゲームセンターを[illegible]そうした状況の中、これ[illegible]のゲームセンターの[illegible]ゲーム大会[illegible]熱い[illegible]ゲーム大会[illegible]のプレイヤー[illegible]するプレイヤーや、ゲーム[illegible]プレイヤー[illegible]ゲームセンターを[illegible]

座談会参加者プロフィール


[illegible]
アルカディア編集長
第一回ゲーメスト杯からあらゆるゲーム大会に携わる。闘劇仕掛け人の一人。


[illegible]
GAME-NEW[illegible]
[illegible]


松井[illegible]
[illegible]


七村[illegible]
大久保アルファステーション[illegible]
「KOF」の大会に[illegible]


山[illegible]
[illegible]
V[illegible]団体「V[illegible]」[illegible]任者
「[illegible]」[illegible]する造詣は深い。


長谷川[illegible]広
アイアイ[illegible]
「GGX」のイベント[illegible]


坂本[illegible]
プレイシティ[illegible]
「スパIIX」のプレイヤー[illegible]
MANIA[illegible]


牧野[illegible]
「G-UP」代表
アーケードゲーム[illegible]
活[illegible]プレイヤーとして[illegible]

闘劇のゲームトレンドを知り尽くした、各ゲームのエキスパートたちが送る、闘劇ミニバイブルを一挙掲載。

211店舗をめぐる予選は？ 決勝は？ 各地でどのような闘いが繰り広げられ、勢力争いをするのか、これを読めば一目瞭然。

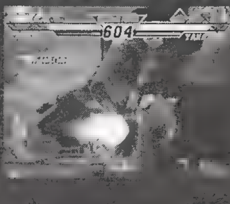
3月までの熱き闘いを存分に楽しむために、この記事で各ゲームにおける傾向と対策を徹底研究してほしい。

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

CAPCOM VS. SNK 2の見どころ1

回り込みキャンセル（以下RC）の研究とオリコンの進化に伴い、現在最も安定して勝ちを狙えるグルーヴはAである。一年前の全国大会で台頭したN、KグルーヴはRCの発覚とともにその地位を落としていった。こうした情勢は当然プレイヤーにも多大な影響を与えている。

ここでは「闘劇」で活躍が期待されるキャラクターを紹介していこう。





注目のキャラクターたち

上位が予想されるキャラクター

キャラクター情勢はどのグルーヴでも安定した強さを発揮するサガットの使用率が高いと思われる。しかし、最近では体力は少ないものの強力な立ち回りとコンボを武器に、キャミィや春麗といった女性キャラクターも使用者が増えている。ブランカは去年に比べるとその地位が落ちている。

それでもオリコンの研究によりAグルーヴにするとその性能はまだまだ健在であるようだ。

ベガ、さくらといったキャラはAグルーヴとの相性がよく、Aグルーヴ限定で人気が集中している。

それでも、上位陣はキャラクターのばらつきがあるのでバランスはある程度拮抗しているといえるだろう。

CAPCOM VS. SNK 2の見どころ2

地域色とプレイ事情

関東ではRCの発覚に伴いACグルーヴを選ぶプレイヤーが多いようだ。ただAグルーヴに関しては相当な練習とコンボの精度が無いとその真価を発揮できないため、実際ちまたで勝っているのは、CやKグルーヴの方が目立ってしまう。関東は昨年までNグルーヴが全盛であったが、RCの発覚によって情勢が一番変わった地域といえるだろう。

関西は去年と変わらず、A、Kグルーヴが人気で、その下にCグルーヴがあるようだ。「闘劇」でも関東とは一味違った対策および攻略が見られる可能性がある。キャラ情勢はKグルーヴの重量級キャラとAグルーヴの適正キャラと変わっているようだ。

東海地域は全国大会前と変わらずAグルーヴが人気、RCの発覚によってその人気はさらに高まった。ほかにも東北、北海道、九州、とそれぞれある程度の特色は持っているものの、やはりAグルーヴの人気が高まっている。インターネットなどの普及により、大都市から離れた地域でも最先端の攻略情報が取り入れられているからだろう。



GUILTYGEAR XXの見どころ1





「ギルティギア イグゼクス（以下GGXX）」で全国規模の団体戦を開催するのは、「闘劇」が初の試みとなる。

「GGXX」の対戦はキャラの相性、組み合わせといった要素が大きな比重を持ち、まさに団体戦に向いているゲーム性である。そのため、先日開催されたサミーズカップ全国大会の個人戦以上にプレイヤーたちは盛り上がっている。

注目のキャラクターたち

上位が予想されるキャラクター

さっそくだが、現在のキャラ情勢から見てみよう。

上位二強 エディ、ファウスト

2ndグループ ミリア、ジョニー、ブリジット、アクセル、イノ、梅喧、スレイヤー

と大ざっぱだがこんな状況に落ち着いている。

しかし、このゲームは他ゲームに比べてキャラ相性の差が大きいため、一概には評価しにくい点を付け加えておきたい。

例えば、下位グループに属しているテスタメント、ポチョムキンでも、上位のグループに勝てる組み合わせはある。

テスタメントは待ち重視、ポチョムキンはコマンド投げ重視のキャラクターであるため、必然的に接近しないと勝てないキャラクターに対して有利な展開になりやすいからである。

闘劇におけるキャラクター

まず注目となるのは評価が急上昇中のミリアだ。ミリアは防御力を犠牲にした分、高速の機動力を持っている。このキャラクター性能を前面に出し、高速で繰り広げることができる起き攻めの選択肢の多さなどが、評価の上がっている要因と思われる。

キャラクター使用人口の少なさから評価が分かれている、ヴェノムもダークホース的な存在。スキの小さい飛び道具を絡めた起き攻めや、単発だが高性能な技の数々を持ち、苦手キャラが少ないなど強まる要素は多い。

注目したいのがイノ。キャラクターの評価は地域ごとに大きな差があるものの、それだけまだ煮詰まっていないということでもある。入力は難しいが、ガード不能となる連係も存在するキャラクターだけに楽しみである。

大会というのはアーケードの存在が外に出るというものなんです

[illegible]



GUILTYGEAR XXの見どころ2

今のプレイヤー事情

今回最大の注目となる選手はやはりサミーズカップ個人戦優勝の「[illegible]」さん[illegible]。個人戦でおこなわれた[illegible]点では、決して評価は高くなかったミリアを使い、キャラクター情勢にも大きな変動をもたらした。[illegible]全国個人戦で上位に入った「火九（アクセル）」、「かんたろう[illegible]」と組み、本戦まで勝ち上がってくることが予想される。

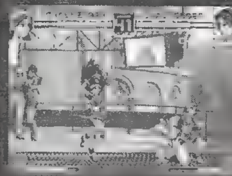
[illegible]全国大会ではベスト[illegible]に残った唯一の関東プレイヤーで、個人戦2位となった「kaqn（カキューン）」。全国個人戦では梅喧での出場であったが、[illegible]のキャラ戦を実力を[illegible]く広めた人物である。「闘劇」ではミリアにキャラ変えをすることによ[illegible]。[illegible]北海[illegible]「エディご[illegible]」という[illegible]チームを編成して勝ち上がってきそうだ。

[illegible]注目が集まっている[illegible]大阪のプレイヤー陣[illegible]と九州（福岡）に注目したい。特に新勢力に期待したいのが福岡エリア。前作「GGX」の大会時に福岡のプレイヤー「You」が、全国大会での優勝チームを相手に、一人で3タテした事がある。九州エリアは全国では今まで結果を残したことは無いが、どのゲームにおいても実力は確かな地域ではあり、「闘劇」でも活躍を期待したい。

KOF 2002の見どころ1

最近のトレンドはMAX発動によるコンボ。一度のチャンスに対してゲージを使う本数を考え、どれだけのダメージを与えるかということも重要。先鋒は3本、大将では5本と使えるゲージ数も違ってくる。そのため、リードしている内は少ない本数からの安定したダメージを狙ったり、押されている場面からでも一発逆転ができるコンボなどもあるため、そこがかなりの見どころになってくるだろう。

トップクラスのプレイヤー同士だと、キャラクターの順番決めから読み合いが始まっており、セレクト時間内でもじっくりと相手キャラを見ながら作戦を練ることも必要だ。



注目のキャラクターたち

上位が予想されるキャラクター

『KOF 2002』では、今までのKOFよりも、素早い試合が展開される。そういった中で多く見られるキャラクターがチョイ、アテナ、レオナなどだ。これらのキャラクターを含むチームが目立つことは間違いないだろう。

上位キャラクターに共通する点として「素早い動き」と「小攻撃からの大ダメージコンボ」などが考えられる。

●チョイ・ボンゲ

強力なめくりジャンプ攻撃からつながる鳳凰脚と、逃げ&奇襲に活躍する飛翔空裂斬で安定した強さを発揮する。

●麻宮アテナ

使いやすい通常技に飛び道具に対空技を備えたバランスの取れたキャラクターで、多くのプレイヤーに親しまれている。

●レオナ

リーチの長いジャンプ攻撃と、完全無敵の空中超必殺技Vスラッシャーを駆使した待ち戦法で活躍できる。

また、この三人以外で強キャラといわれてるのが庵、ユリ、紅丸といったキャラクターたちであり、注目度も高い。

連続技などが注目のキャラクター

●キム・カッファン

しゃがみガード不能のねりチャチから新生MAX発動を絡めた連続技は華麗の一言。

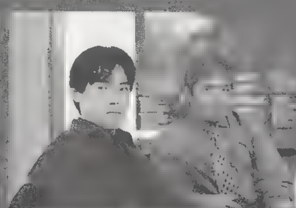
●アンヘル

前作『2001』からの新キャラであるアンヘルは、アンチェインと呼ばれる連続技を繰り出す。

●ヴァネッサ

『2000』から登場。ボクサーであるヴァネッサは、近距離でのラッシュが売りとなっている。

闘劇はゲームが面白いという事を伝える一番やりやすい方法だと思うんです



[illegible]

KOF 2002の見どころ2

今のプレイヤー事情

近年のKOFではメーカー主催の大会は無かった。その一方で、個人主催やGCN杯といった大会は毎年行なわれており、それぞれのチャンピオンたちは「闘劇」でも活躍が期待できるだろう。

古い順に振り返ってもKOF2000のGCN杯から「地獄から来た安藤」、「Big」。『98』全国大会から「真田」「のぶ」、『2001』の関東、関西で行なわれたGCN杯、闘劇への代表ともなった「山ちゃん」「R」といった実力者たちは勝ち上がってくると考えられる。

前記のメンバーに関しては「関東」「関西」といった勢力関係もあり、ライバル意識もある。しかし、今年の5月に韓国で行なわれた韓日対決で日本代表を倒した「韓国勢」も参加するなど「闘劇」ではこの三勢力のぶつかり合いが非常に楽しみだ。

もちろんどんどん力を付けたプレイヤーが追い上げてきているわけで、関東の「大御所」、関西の「ヤス」といった選手は今後注目していきたいところ。それ以外、地方の選手にも強いプレイヤーは多数存在すると思われる。KOFにとっては過去最大の舞台となる「闘劇」でニューカマーたちの力を見せてほしいものだ。

それでもまずは「闘劇」制覇の前に、「打倒韓国」といった側面も見逃せないだろう。



韓日対決の頂点に立った、韓国の「グラ(写真左から2番め)」とその仲間たち。「グラ」はもちろん、彼以外のプレイヤーたちも、実力は折り紙付きだ。

注目のキャラクターたち

上位が予想されるキャラクター

『バーチャファイター』というゲームは、基本的に人間性能が非常に強く出るゲームである。従って、一番強いとされるキャラと一番弱いとされるキャラが闘って、後者が勝つケースは割と「普通の出来事」なのである。

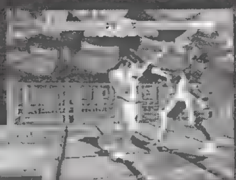
しかしそれでも大会に認知されたある程度の優劣は確かに存在する。

現在のVer.Bで1番強いとされているのがアキラ。1発で形勢を逆転させることができる強力な打撃技と、空中コンボをによるダメージが飛び抜けている。このダメージ効率、そして、近、中間距離で使える技を持つといった要素も大きい。ただしクセのあるキャラのため、使いこなせるようになるまでには、ある程度の時間を要すると思われる。

これに続く第2グループが、使いやすくて強い連係技を装備するジャッキー、サラ、ラウ、パイあたりか。

またエキスパートが使うという条件付きながら、アオイとリオンがこの辺に割り込んでくるといった感じだろう。

とりあえずここでは参考程度にとどめておいてほしい。



使いこなすのが難しいアキラ。しかし、手慣れてしまえば驚異的な強さを発揮する。



比較的弱いとされているゴウだが、プレイヤーの熟練度によって逆転が発生することもよくある。

Virtua Fighter4 EVOLUTIONの見どころ1

「VF4EVO」の魅力を端的に表すとするならば、やはり基本的な「対戦時における読み合い」が理屈抜きに楽しいというのがかなりのウエイトを占めるのではないだろうか。打撃、投げ、避けといった基本的行動の中に、無数の選択肢が存在し、対戦相手の動きを見切ってそれらを正確に実行していく。すべてが思い通りにいき、勝利をモノにしたときの充実感は大きい。また、ほかの格闘ゲームと明らかに違うところは、強い行動（安定行動）がほとんど無い点。反撃確定の技以外は、常に不安定な状況となるため、強豪と呼ばれる人たちでさえ簡単に負けてしまう事もある。「緊張感ある闘い」が展開されるのも魅力の一つと言っていいだろう。



小さなお店こそどんどん大会をやってもらいたいですよ



[illegible]

Virtua Fighter4 EVOLUTIONの見どころ2

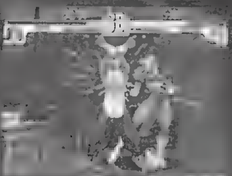
最新プレイヤー事情

まずは「無冠の帝王」として認知されているのが、「バーチャ神・ちび太」。圧倒的な強さを誇りながら公式大会では勝った事が無いというジンクスが今なお続いている。「闘劇」では「セガール」&「東京メガネ」という勝負強いメンバーと共にチームを結成して参戦してくる。そして東京エリアの注目選手はもう一人。[illegible]「ジン」は「VF4」になってから台頭してきた一人。そしてもう一人の「つちくも」も新興勢力の担い手だったが、早くからその実力は評価されていた。また、関西エリアでは「虎[illegible]」の評価が高い。[illegible]五人の所属チームのチームメイトも必ず有名どころで固めてくるはずだ。ゲーム性的に何が起こるか[illegible]部分は否めないが、彼らのチームは間違いなく[illegible]だろう。要注目だ。

さて、地域では東京エリアの強さが抜きん出ているのは変わらない。しかし、今年5月のBT杯決勝で初の関西vs中部の対決が実現。これまでの流れに微妙な変化をもたらした。[illegible]「静岡おやつの会」が属する中部エリアが、[illegible]。[illegible]の[illegible]力があると[illegible]われ、彼らに必ず続くと評判なのが「大阪部屋」[illegible]「大[illegible]」と「ホームステイアキラ」という強力なWアキラに加え、「[illegible]老[illegible]」も控えている。そのほかにも新潟の「具志堅祭」や「デビブル将軍」率いる（？）「豊橋シャドルー軍団」も近年特に充実している。これに続くのが関西エリア。「関西山王会」は「[illegible]」以外にも、「GGX」団体戦で優勝もしている「蜜柑」といった実力者なども存在。この主要3エリアを抜けてきたチームの直接対決は注目だ。

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKEの見どころ1





キャラクターの優劣としてはユン・ケン・春麗の三強が抜きんでていて、それに次いで、まこと・ユリアンなどが挙げられる。今回はこの中でも「闘劇」において上位が予想される三強キャラクターについてポイントを説明しておこう。

注目のキャラクターたち

上位が予想されるキャラクター

現在、最強の一角を担っているキャラクターはシャンファ。動きが速く、近距離戦も得意としつつ、かなり自由に空間を使いこなせる潜在能力を持ち合わせている。

そのほかは、遠距離での闘いに強いアイヴィーも注目のキャラクターである。

そのほかに注目のキャラクターたち

最近は各キャラクターごとに戦術が確立・新発見されていき、その強さや地位が向上しつつある。それらに該当するキャラはセルバンテスや吉光。セルバンテスは背向けからの[illegible]が狙いやすくなってきた。また、吉光は、近距離での[illegible]が強力である。

SOUL CALIBUR Ⅱの見どころ1





『ソウルキャリバーⅡ』は対戦格闘の華ともいえる「空中コンボ」があまり存在しない。いや、むしろコンボに頼らない一撃一撃が『ソウルキャリバーⅡ』最大の魅力だ。キャラクターごとにリーチの差が大きく、得意の間合いを自ら作り出すことが勝利への方程式といえる。「自由度が高い」。それだけにプレイヤーの発想が活きてくる。

闘劇がゲーム業界へのアクセントになればいいですよね

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKEの見どころ2

今のプレイヤー事情

「3rd」プレイヤーで筆頭に挙げられるのは、ユンの「K・O」。数々の大会での実績もさることながら、徹底したプレイスタイルには目を見張るものがある。同じくユンの「ネスター」も「2nd」時代から「ストⅢ」を盛り立ててきた第一人者として十分な実力だ。ケンは「[illegible]」・「ス[illegible]ペJ」が抜きん出ている。また「第子大」も注目度が高い。[illegible]では「ラオウ」「メタ」が有力。しばらく「3rd」から離れてしまってはいるが、

SOUL CALIBUR Ⅱの見どころ2

今のプレイヤー・地域事情

さて『ソウルキャリバーⅡ』の盛り上りスポットだが、大きく分けて4エリアになる。関東ではもちろん新宿スポーツランド西口店。決勝大会進出が期待される「FUG（セルバンテス）」、「刑事長（御剣）」などの強豪プレイヤーが多数存在する。

続いて中部エリア。常連たちはプラボ名古屋店に集っている。期待されるプレイヤーは「OGI（カサンドラ）」、「アルテナナイト（ナイトメア）」だ。続いて関西エリア。SCNは高槻チャレンジャーガムガム店。既に50回を数える大会が開催されている。そこの「百日紅D.G（タリム）」は、「ソウルキャリバー」第2回全国大会の優勝者であり、「闘劇」での全国大会進出に期待が掛かる。また、「[illegible]」にも注目だ。最後に九州・沖縄エリア。熊本の聖地「ゲームプラザ白山」で期待されるプレイヤーは「BLT-壷汁（タリム）」。同店では、常にレベルの高い対戦が繰り広げられている。

そのほか、新規プレイヤーの台頭にも期待したい。

注目のキャラクターたち

上位が予想されるキャラクター

●ユン

幻影陣がユンを最強クラスのキャラに位置付ける最大の要因。状況次第では、確定コンボから体力ゲージの70%を奪い、さらにユン有利の状況を持続させることができるからだ。

●ケン

通常技の性能の良さに加えて、疾風迅雷脚の強さが光る。中Ⓟのターゲットコンボ、下小Ⓚ×2、しゃがみ中Ⓟからとあらゆるところからヒット確認して疾風迅雷脚へとつながる。発生が早いため反撃性能も高い。

●[illegible]

しゃがみ中Ⓟからのヒット確認キャンセル[illegible]が当たれば体力ゲージの半分を奪える上に有利な状況を持続できる。また、最強クラスの判定を持つレバー◎る大Ⓟ（発剄）も特筆すべき点だろう。地上に対空にと、オールマイティに使える。ケンに並ぶ安定した強さを持ったキャラである。

SUPER STREETFIGHTER II X Grand Master Challenge™

SUPER STREETFIGHTER ⅡXの見どころ1

空中ガードやチェーンコンボをはじめ、ダッシュすら無いというとてもシンプルなゲーム性を持つ本作。飛び道具を無効化する術が少ないので、必然的に飛び道具を盾とした待ちが強くなる。飛び道具が無いキャラ同士の場合でもトリッキーな攻め手はあまり存在しないので、やはり待てるキャラがアドバンテージを握ることになるだろう。誤解を恐れずに一言で表現すると、「待ちゲー」ともいえる。ただ、ほかのゲームに比べてピヨりやすく、一発一発の威力が高いので、一発読みからの逆転劇も十分に起こり得るゲーム性ではある。



注目のキャラクターたち

上位が予想されるキャラクター

●ダルシム

扱いこそ難しいが、対応能力が群を抜いて高い。通常技のリーチが非常に長い上に、飛び道具まで持ち、対空技も豊富。

●春麗

機動力があり、技の判定が強い上、くらい判定も小さく、飛び道具も持っている。非常に高い水準でバランスの取れたキャラだ。これといった弱点が無く、苦手キャラがいないのが最大の強みだろう。

●バルログ

全キャラ一の機動力を誇るキャラ。技の出が速い上にリーチが長い。防御力も低くない。

そのほか、バイソン、スーパーサガットを加えたら5キャラを5強と定義して問題無いだろう。



決勝大会では、最高の舞台を用意して待っています！

山[illegible]　今回、[illegible]

[illegible]

長谷川　[illegible]

[illegible]で参加したい」というお店も多かったですしね。

山[illegible]　[illegible]は大会の[illegible]ではなく、イベントは条件要素の一つでしかないと考えて[illegible]とか、メーカーがこういった大会を[illegible]を作り上げたい。そのために、この[illegible]花火をやって、みんなで楽しみましょう[illegible]

長谷川　[illegible]

山[illegible]　[illegible]わけですから、互いに尊重しあって、相手をリスペクトしてみると面白いと思います。

松田　プレイヤーの皆さんは予選突破を目指して頑張ってください。決勝大会では最高の舞台を用意して待っています。

桜井　[illegible]ジェネレーションの台頭に期待[illegible]

[illegible]

過去の王者「[illegible]」の復活にも期待したいところ。女性プレイヤーでは「[illegible]」が上がって来る気配。地域別ではプレイヤー人口からいってもやはり関東が最有力。それに次いで第一回全国大会を制した関西勢。ほかは九州にも実力者が多い。

また、本大会では隠れた逸材が出てくる可能性もある。その理由として、アメリカなど海外勢の急成長ぶりが挙げられる。これはプレイヤー同士のコミュニケーションにより、上級プレイヤーのテクニックが[illegible]に浸透しているためだと思われる。

SUPER STREETFIGHTER ⅡXの見どころ2

地域色とプレイ事情

主だったプレイヤーが集中しているのは関東および関西。8年以上も昔のタイトルなので、人口が多い首都圏にプレイヤーが残っているのは当然だが、頑張っている地方も存在する。

関東と関西を比較すると、現在は西高東低なのが実情。関東のレベルも決して低くはないと思うが、関西の方が明らかにタレントがそろっている。実際ここ数年、関東は直接対決で一度も勝てていない。そんな前哨戦も踏まえ、今回も関東vs関西という構図になると考えられる（東西混合チームもあり得るが）。

そのほかの地方では、中部と九州にプレイヤー集団が存在する。関東や関西と比較するとやや見劣りしてしまうのは否めないが、中には光るモノを持っているプレイヤーも存在する。

このあたりの埋もれているプレイヤーが大物食いをしたりすると、大会も盛り上がるに違いない。本選に期待したい。

アーケードゲーム ライブラリー

ArcadeGame Library

第一回　画面に浮かぶ点と線

Text:小山祥之（協力：VGLプロジェクト／あまちゅあらいん）

業務用ビデオゲームの原点

PONG

アタリ　1972年11月

事実上世界初のオリジナル業務用ビデオゲーム。パドルを操作してボールを打ち合う二人用ビデオゲーム（一人プレイはできない）。
コインを入れるとゲームが開始され、ミスをして玉を後方にそらすと1点取られる。どちらかが15点を取ればゲーム終了となる。



AGL連載開始にあたって

ビデオゲームが初めて日本のゲームセンターに登場してから、ちょうど30年になります。
新作に出会い、熱中し、そのマシンがゲームセンターから姿を消すという繰り返しは30年前も今も変わらず続いています。
その30周年というこの機会に、アーケードゲームが生みだしてきた新たな遊び方の歴史と、その記録をつづろうという思いでアーケードゲームライブラリーはスタートします。
一つのゲームが残したものが次の時代にも生きている、そんなゲームの血統を中心に、ブームを巻き起こしたヒットゲームから、隠れた名作ゲームなど、さまざまなタイトルを紹介しながら、ゲームの歴史を振り返りたいと思います。
第一回はその原点となった30年前のゲームをご紹介します。

小さな画面上での大きな戦い

画面上に映し出されるのは点と線と得点表示のみ。その点と線はキャラクターと呼ぶにはほど遠いが、ビデオゲームの原点といえるものの一つが確かにそこに存在した。
ビデオゲームそのものの歴史は1961年ごろにMITで開発された『コンピューター・スペース』が起源とされ、その後、高価だったビデオゲームを何とか安く製造する方法が追求された。その一つが、1971年にナッチング社から世界初の硬貨投入式として発売された『コンピューター・スペース』だが、商業的には不振だったとされている。この『コンピューター・スペース』の開発者であるノラン・ブッシュネル氏らによって設立されたのがかのアタリ社であり、その第一作となったのが1972年11月、アメリカで生まれたコイン投入式対戦型ピンポンゲーム『ポン』である。
『ポン』にコイン投入式を採用したのは、ブッシュネル氏が遊園地内の娯楽スペースで働いていたことがきっかけといわれている。『ポン』は発売後全米で大ヒットとなり、ここに業務用ビデオゲームの歴史が動き出すことになった。
業務用ビデオゲームとはコイン投入で作動するビデオゲームのことで、海外ではCoin-Op（コインオプ）機と呼ばれる。都市のアーケード街によく置かれたことにより、メカ式を含めたCoin-Op機はアーケードゲームと呼ばれ、現在ゲームセンターなどに置かれているほとんどのものがこれに相当する。
技術やコストの問題もあったようだが、第1作目は「対コンピューター」ではない「人対人」によるスキル戦がビデオゲームに採用されていたことは貴重な記録である。
『ポン』はピンポンをモチーフにしたゲームだが、その基本形はサッカーなどのスポーツやエアホッケーのように「玉を相手のゴールに入れる」というシンプルなゲームスタイルを画面上に再現したものだった。しかし、それが小さなブラウン管の上で再現されることに、当時のプレイヤーは興奮したのだ。
その後パドルを複数にした『ポンダブル』や一人用が可能なもの、ゲームをさまざまなスポーツに見立てたものなど、画面の単純さを雰囲気で補うような演出が採用され、『ポン』スタイルのゲームは次々と発売されていくのだ。
このゲームスタイルはその後、相手を壁に変えた『ブレイクアウト』（ブロック崩し）などに受け継がれてゆくことになるが、それはまた次の機会に。
遊びは受け継がれる。そして『ポン』が残した点と線の攻防は、綺麗なグラフィックが採用された現代のゲームの中にも確かに生き続けているのだ。

日本製ビデオゲームの夜明け

『ポントロン』(セガ／1973年7月)
『エレポン』(タイトー／1973年7月)

『ポン』タイプの初の国産ビデオゲーム。ここから日本のビデオゲームの歴史が始まった。

©SEGA

『ポン』が生まれた半年後の1973年夏、日本製ビデオゲームの出発点となる二つのビデオゲームが誕生した。一つはセガの『ポントロン』。そしてもう一つはタイトーの『エレポン』である。

ゲーム内容は『ポン』とほぼ同一で、パドルで玉を打ち合い相手のゴールに入れるゲームだ。それぞれ独自の外観を持つアップライト筐体での発売となった。

「物真似」と言ってしまえば簡単だし、一見コピー商品にしか見えないことから、初期の日本製ビデオゲームについては多く語られることはあまりない。しかし、これら国産第1号となった二つのゲームがあったからこそ、日本のビデオゲームはここまで発展を遂げたことは間違いないだろう。アーケードゲームの歴史を振り返るに当たって、どうしても避けては通れない重要な作品なのだ。

ちなみに、米国で大ヒットとなった『ポン』は、日本にはわずかな台数しか輸入されなかったが『ポントロン』と『エレポン』は、セガとタイトーの各系列店を中心に、比較的多くの店に出回り、遊ばれていたようだ。

当時設定されたゲーム料金は1プレイ50円と2プレイ100円で、それぞれに向けたコイン投入口があった。1970年代当時のピンボールなどのエレメカ機には、複数の硬貨が使えるものが多く流通しており、そのシステムを継承したものと思われる。そしてこの価格形態は『スペース・インベーダー』が大流行し1プレイ100円が定着するまでの数年間続くことになる。

また、ゲームセンターという営業形態が少なかった当時は、商業施設や遊園地の娯楽コーナーや、当時流行していたボウリング場に併設する形で営業されることが多かったようだ。そのゲームコーナーの主力商品はメカ式のゲームやピンボールなどで、筐体の上で実物のギミックが動いたり電球により表わされ、得点はドラム式カウンターで表示されていたのだ。

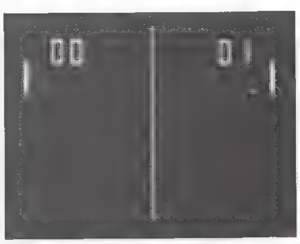
そんな時代に登場し、それらすべてを画面上で演出したビデオゲームは、当時のゲームプレイヤーにどのように受け止められたのだろうか?

二つのゲーム機の登場は、決して偶然ではなく、また華やかでもなかった。多くの台数が出回ったとはいえ、それぞれの店に何台も置かれていたわけではなく、エレメカ機が並ぶゲームコーナーに1台だけぽつんと置かれているところが多かったのだ。

しかし、テレビ画面で遊ぶというインパクトは大きく、機械的ではなく画面上に映し出される映像、実体の無い「画像」によるボールの動きに、一喜一憂する姿が多く見られた。

その後、次々とビデオゲームは開発されていくことになるのだが、後に日本製ビデオゲームが世界にはばたき、大ブームを起こして遊びのスタイルまでも劇的に変えることになると考えた人は、当時少なかったかもしれない。

米国で生まれたビデオゲーム、それを追う形で日本でもビデオゲームが歩き始めた。その行く先はまだ見えなかったが、ゲームの歴史は確かに変わろうとしていたのだ。



区切られたフィールドで玉を打ち合う。機種は違うが「ポントロン」「エレポン」共に同じスクリーンとプレイ方法だ。



『ELEPONG』
(タイトー 1973年7月)

筐体は木製で側面は木目筐体上部にゲーム名が表示され、二つのダイヤル間は『ポントロン』に比べて狭い。操作部は金属製で、操作に使われるのは小さなダイヤル各一つであった。



『PONG-TRON』
(セガ 1973年7月)

筐体は全体的に木目調にデザインされている。ゲーム名がコンパネ部に表示されていて、そのぶん二人のプレイヤー間は離れおり、若干だが快適にダイヤルを操作できる。

読者の皆さま初めまして。今月より当コーナーを担当させていただく小山です。

私は、ゲーム研究機関「AMPグループ」に所属し20年来、業務用ゲームの調査や情報収集を行ない、その集めたデータを元に、約四千機種を一覧にした資料本「究極ビデオゲームリスト」を発行するなど、業務用ゲームのデータベース構築を行なっており、ゲームの歴史を記録に残していこうという目的で活動しています。

業務用ゲームの流通形態は複雑で、また商品寿命が終われば廃棄されるものです。機械そのものをすべて保存することも難しく、現実には書き留めた記録と、集めた出版物や画面写真、カタログ類などをベースに情報を整理・公開してデータベースの拡充を進めております。

こういった活動を行なっておりますので、趣旨にご賛同、ご協力いただける方からの情報・資料などをお待ちしております。もちろんこちらとしても「今後はこういった情報が欲しい」といったご要望にも徐々にお応えできればと考えています。

当コーナーにおいても、今後とも「ゲームの歴史」をさまざまな角度からご紹介していきたいと考えております。

募集

『アーケードゲームライブラリー(AGL)』では今後コーナーで取り上げてほしいゲームのリクエストや情報を随時募集しています。

今後はオールドゲームに関する情報交換の場や、あなたの記憶に引っ掛かっているアーケードゲームゲームを調査し紹介するコーナーなども考えていますので、いろいろなお手紙をいただければと思います。

AGLはまだ始まったばかりですが、一緒にゲームの歴史をつづっていきましょう。

ご意見・ご質問などのあて先はこちら
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部　AGL係

参考資料：「ゲームマシン」1982年11月29日号(アミューズメント通信社)/「RePlay magazine」1997年7月号(RePlayMagazine)/ゲームの博物館14(流線堂)/「究極ビデオゲームリスト2001」(AMPグループ/アマチュアライン)

[速報]本誌発売直後の12/29東京ビッグサイトで開催される、冬のコミックマーケット当日(日曜)東チ-31a「アーケードゲーム愛好会AMP」ブースに究極VGLスタッフが最新版リストを引っ提げて参加予定。なお「AMPグループ」に関するお問い合わせ、情報などは　amp@tri6.net　までお願いします。ホームページは　http://amp.tri6.net　です。

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

Text：サクテル

レゲー着メロ市街戦

サク　レトロゲームで一攫千金、ひいては国家転覆を企む僕たちですが、まずはもっとレゲーを一般人に浸透させる必要があると思うんスヨ。そこでコレですよ、コレ！

おじゃ　うわっ、趣味の悪い色のケータイだな。オイ。

サク　題して、「恋のレゲー着メロ洗脳大作戦」！　レゲー着信音が街中で鳴り響けば、「私はOLだけど、今の曲いいじゃん」と関心を持ってくれるに違いないですよ。

おじゃ　ふむう、たしかに普通はゲーセンに入ってもらわないことにゃゲームミュージックは聴いてもらえねえ。その試聴のエリアを拡大できるのは大きいやな。ただちに実行に移せやコラ。

サク　イエッサー！　ただ、コンテンツ利用料でアップアップなのがネックですね。

おじゃ　おまえが上納金納めてどうすんだよ！　アホか！

サク　いや～『チャタンヤラクーシャンク』のメロディ、略してチャクメロが無かったのが非常に残念でした！

おじゃ　オイ！　聞いてんのか、おまっ…！

無料で「CAPTAIN NEO」を着メロに！　タイトーiBOX（無料）

http://www.taito.co.jp/stop/mobile/index.html

『ダライアス』	
	「CAPTAIN NEO」
『忍者ウォーリアーズ』	
	「DADDY MULK」
『電車でGO！』	
	「J.A.Mの電車でGO！GO！GO！」
『バブルボブル』	
	「メインテーマ」
『パズルボブル』	
	「パオパオ島へ行こう！」

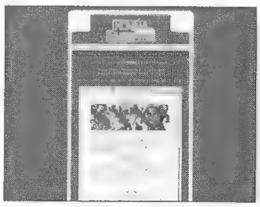
※全機種対応（P502i、N502i、D502iのみ機種調査を行っています）

ゲーセンでリアルマネーをいっぱい使う俺たちのつよ～い味方、それは無料コンテンツ！　タイトーの公式サービス「タイトーiBOX」では、レトロゲームの着信メロディをタダ、フリー、無料！　しかも、配信曲は往年の名作ゲームのBGM「CAPTAIN NEO」「DADDY MULK」など珠玉の名メロディばかり。キミの生涯永久着信音として設定しよう。だがな、病院・電車の中では電源切っておけよ。

アクセス方法　「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「ゲーム2」→「ノベル」→「タイトーiBOX」

クライムファイターになれ！　コナミネットDX（月額300円）

http://www.konami.co.jp/k-tai/i-mode/musichits/index.html



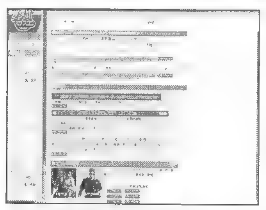
音ゲーの着メロはもちろん『グラディウス』『セクシーパロディウス』『大列車強盗』など、名作からマニアックなものまで取りそろえているぞ！

レゲー鉄砲玉的89年アルカディア大賞受賞作品『クライムファイターズ』を筆頭に、コナミのレゲー着信メロディがたんまりあるでよ。でも、『クラファイ』だけでお腹いっぱい。

アクセス方法　「iMenu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「ゲーム1」→「ゲームパック」→「コナミネットDX」

着信ボイスも必聴　カプコン着音画報（月額200円）

http://www.capcom.co.jp/keitai/index.html



着信メロディならぬ着信ボイスが充実！　『カプエス2』のアテナ「アテナいきまーす」など、あのキャラのあのボイスもあるかも!?　確かめてみよう！

カプコンのレトロゲーム着信音なら「カプコン着音画報」に登録するのが確実だ。利用料金が比較的安い上に、曲数のダウンロード制限がなくお持ち帰り状態なのがミソ。

アクセス方法　「iMenu」→「メニューリスト」→「着信メロディ/カラオケ」→「ゲーム」→「カプコン着音画報」

『カルノフ』が着メロになるデブ！　MelodyClip♪（月額300円）

http://www.famitsu.com/mobile/melomelo/index.html

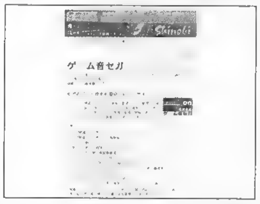
何とアルカディアの発行所エンターブレインも着メロ事業を手掛けていた（気付け）！　アーケードレトロゲームの着信メロディで、複数メーカーの作品が豊富にそろっているのがうれしい。データイースト、ジャレコゲームへの想い入れがある人は、ぜひともこれらの着メロを街中に響かせてほしい。でも、映画館では電源切っておけ。

『空牙』	
	「VAPOR TRAIL」
『カルノフ』	
	「KARNOV THEME」
『忍者くん 魔城の冒険』	
	「タイトルBGM」
	「ステージ開始」
	「ゲームオーバー」
『わくわく7』	
	「オープニングデモ」
	「ティセのテーマ」
	「ライのテーマ」
	「アリーナのテーマ」
	「スラッシュのテーマ」
	「フェルナンデスのテーマ」
	「ボーナスくんのテーマ」
『プリルラ』	
	「ラップマンBGM」
	「ザック&メルの街」
『コットン』	
	「タイトルBGM」
	「1面BGM」
『シティコネクション』	
	「オープニング」
	「ステージBGM（奇数ステージ用）」
	「猫にぶつかった時」
	「パトカーとクラッシュ」

アクセス方法　「iMenu」→「メニューリスト」→「着信メロディ/カラオケ」→「ゲーム」→「MelodyClip♪」

セガマニアのメロディ故郷　ゲーム音セガ（月額300円）

http://sega.jp/kt/docomo/gameon/



名フレーズ「セ～ガ～♪」から、『アウトラン』『アフターバーナー』がそろうセガの「ゲーム音（おん）セガ」。これは見逃せ、いや聞き逃せないぞ！

ケータイからアキラの「10年早いんだよ！」を鳴らせてみたいホトトギスな人にピッタリ。着ボイスが『VF1』のアキラなのか『VF EVO』の物かは自分で確かめてみよう。

アクセス方法　「iMenu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「ゲーム2」→「ゲーム総合」→「セガ・モード」→「ゲーム音セガ」

『プロップサイクル』を着メロにして飛べ！　ナムコiメロキャラ（月額300円）

http://www.namco.co.jp/home/mobile/merochara/imode.html



業務用・家庭用ゲームの着信メロディだけでなく、なんとエレメカのメロディまで配信されているぞ。ものすごい数があるので迷ってしまうかも。

レゲー鉄砲玉的96年アルカディア大賞受賞作品『プロップサイクル』の着信メロディがあるのは「ナムコiメロキャラ」だけ！　痒いところに手が届く的豊富なラインナップがステキ。

アクセス方法　「iMenu」→「メニューリスト」→「着信メロディ/カラオケ」→「ゲーム」→「ナムコiメロキャラ」

レゲー事典　着信メロディから衣服まで、君の身の回りをガッチリレトロゲームでコーディネイトするコーディネイター（byガンダムSEED）がレゲー鉄砲玉なんだ！　こんなレトログッズで2003年を乗り切ってみよう、というネタをお持ちの将軍さまはぜひぜひお便りください。郵便なら209ページの宛先を参照、メールなら→ webmaster@arcadiamagazine.comまで！

Look Back!! ARCADE GAME

数枚の100円玉を握り締めてゲーセンに通っていた時代、1コインで「どれだけ持つか」ということが最大のテーマだったりしたわけです。ループゲームよ永遠に。

Text：C・LAN

プレイ時間の増加≒ゲーム上達の証？

いかに短い時間で満足させるか、という命題は、アーケードゲームの持つ逃れえぬ宿命といえます。一方プレイヤーには、1コインでなるべく長時間遊びたい、という欲求があります。少なくともループ制のゲームが主流だった筆者の小、中学生時代は、作品の種類や内容にかかわらず、自分の中でエンドレスプレイヤーは羨望の対象でした。今ではさすがにあまり気にしませんが、上達の証として遊べる時間が延びていくのはやはり心地いいものです。

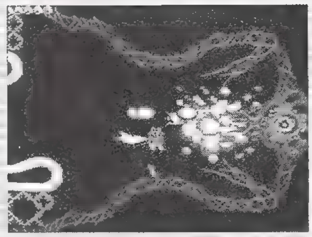
とはいえ、現在は刹那的なプレイで満足させるタイプ、もしくは誤差の少ない一定時間に対するプレイ料金を支払うタイプの作品が増えています。慢性的な不況が続く中、店舗の目もシビアです。当然商売ですから、回収のメドが立たない作品は売れません。昔のような作りのゲームは、メーカーも制作しにくくなっていると思います。

そんな中、10年以上も活況を呈するジャンルで、エンドレスプレイが可能なものがあります。それが対戦格闘です。まあ、これは3分かそこらのプレイ時間に100円を払う敗者がいてこそのエンドレスであり、例え神のような腕前でも、朝から晩まで勝ち続けるのは精神的にも体力的にも辛いでしょう。ハイスコアのように、連勝記録を作ることが第一目的、というプレイヤーもほとんどいないはずです。

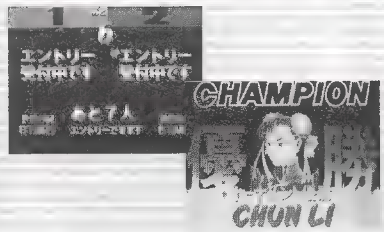
しかし、長く遊べる（可能性がある）ことは、モチベーションの維持に少なからず影響しているのではないでしょうか。かつて『スーパーストリートファイターII』という作品にトーナメント仕様のバージョンがありました。4台の筐体を十字型に並べ、最大八人で大会を行なうわけです。大会気分で盛り上がれて、だれでも必ず3試合遊べるのがウリでしたが、正直失敗でした。「3試合」といっても1ラウンドマッチで、結局2本先取制と大差ありません。また、1試合ごとに指示が出て、席を立って移動させられます。いくら強くても、3連覇すると強制ゲームオーバーという仕様もネックです。エントリーが一人の場合、7人のCPU相手に延々遊ばれることを考えれば当然の措置ですが、勝ち抜けは8人に一人で最高3プレイ……これは萎えます。やはり、強ければ、上手ければ長い時間遊べるのは、競争心や向上心が自然に生まれる自然な形だと思います。

近年では、『D&D シャドーオーバーミスタラ』や『スパイクアウト』が長く遊べた作品として記憶に残ります。これらは複数人同時プレイが可能で、上達すれば2時間程度遊べます。インカム面でオペレーター泣かせだったのは承知ですが、プレイヤーの圧倒的支持を得られた事実は見逃せません。すべてがそうである必要はありませんが、上達とプレイ時間が正比例するオールドスタイルの作品も、ゲーセンには必要なものだと個人的には思います。1プレイの時間が短めな"今のゲーム"を遊んでいるゲーマーの皆さんは、プレイ時間に対してどの程度執着があるんでしょう。限られた予算内でやりくりしているなら、絶対にこだわりがあると思うんですが……。

L.B.A.写真館



シューティングなどには2周目が存在する作品が多いが、3周目、4周目と永久に続くループゲームは、もはや絶滅したといってよい。



全員が対戦相手を変えて3ラウンド闘い、1位から8位が決定される『スパII』のトーナメントバージョン。話題性はあったのだが……。

■C・LAN プロフィール■

ヒョンなことからゲーメストのライターとなる。そのままずるずる続けて早○年。結局今でもやってることはあんまり変わってない。

「こんなはずじゃ……」を喉元で抑えるのがもはや日課となっている。

レゲー新報

未年を仮装体験「羊祭開催」

今年も東京都三軒茶屋で恒例の、データイーストのレトロゲーム『トリオ・ザ・パンチ』を使った「羊祭」が催されることとなった。

午年の1990年に発売された、未年とは一見無縁の『トリオ・ザ・パンチ』だが、ゲーム中で「プレイヤーが羊に変身する」という好感度イベントがあることから、羊ゲームとして珍重されてきたとすることはあまりにも強引。

その伝統を受け継ぎ、アルカディア編集部内では、毎年1月31日を「羊本祭」の日とし、ゲームを起動させて祭を欠かすことなく続けてきた。

「データイーストオタクが集う三軒茶屋のアルカディア周辺の奇祭は、地元住民もたいへん気味悪がっているみたいですよ」と『トリオ・ザ・パンチ』博物館学芸員の田口友和さん（仮名）は語る。

アルカディア編集部内の羊祭実行委員会本部は、「2004年にはデジタルジャンボ羊祭の実現に向け、活動を開始しています」と鼻息が荒い。2003年は未年ということもあって、委員会は過去最多の観光客を見込んでいる。

このユニークな祭の内容はというと、ゲーム中の「羊の呪い」にわざと呪われ、羊に変身するというシンプルなもの。これにより、プレイヤー（新入編集者）にその年の災いを呼び込ませ、先輩編集者よりも早く出世することを阻むのが目的だ。先輩編集者いわく「これがホントのスケープゴート（笑）」とのこと。しかし、ゴートは羊ではなく山羊（ヤギ）であることに早く気付くべきであり、そんなことすら分からないので出世に響いていることにも早く気付くべきである。

Text：サクテル

羊が結んだ友情



呪われて羊の格好になったプレイヤーキャラ。正に「いいメー惑」。



去年の羊祭では、中止を求める警官隊と衝突が起き、激しい殴り合い（意味不明）銃撃戦の末、二人が親友になったことは美談として知られている。

レゲー事典 本当の「トリオ・ザ・パンチ」ってどんなゲーム？ ……忍者（カマクラ）、剣士（ローズさぶ）、タフガイ（サントス）の中から一人を選び、カルノフや羊を倒していく横スクロールアクションゲーム。敵やサブタイトルが変なだけで、内容は攻撃とジャンプを駆使して敵を倒していくのみというオーソドックスなものだ。面数が多いので、エンディングまで長く遊べてお得。



若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。



篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。



堀越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は、十段と強者をいったりきたり。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボ

第十六話：決戦の地へ

こんにちは、健太です。TB杯を明日に控え、僕らは予行練習を兼ねたチーム戦を行なっています。そして迎えた最終戦、僕らはハニワのチームとぶつかり、勝負は大将戦へ。宿命のライバル、ハニワにだけは絶対に負けられない！

ザ・身内読み

いよいよ大将戦の試合開始だ。キャラクター選択に時間をかけながら、二人はこんなことを考えていた。

～ケンタの思惑～

ようし、試合前にハニワのクセを整理してみよう。とりあえず近距離戦はおいといて、クセが出そうなのは中距離戦か。基本的に、ヤツはパクサオを警戒して斜下掌や順歩冲掌は出してこない。中間距離でミドル、腿登裏旋脚、地掃腿を主体に攻めてくるはずだ。あとは、苦しくなったときに逆二択で一発逆転を狙ってくる……てな感じかな。

～ハニワの思惑～

くそう、あいつらアッサリ抜かれたッス。せっかく働かずに最下位脱出を図れると思ったのに。まあいいや、ケンタさんとの対決は普段から勝ち越してる（ような気がする）し、今回も何とかなるっしょ～。

ファイト、ワン、レディ……

ラウンド開始時に取った行動は、二人ともバックダッシュ→避け。とりあえず手堅く様子見だ。

（順歩冲掌の間合いだけど、素直に来ることはないだろ。とりあえず詰めて来るのを待つか）

果たして、ハニワはじりじりとしゃがみダッシュで間合いを詰めてきた。

「ここだ！」

ミドルキックの間合いになったところで、僕はおもむろにラウンの腹側へ避けを入力。その狙いは見事に的中した。

シュッ！　まッ！！

腿登裏旋脚に成功避けがシンクロ。⇦⇦コマンドまでスタンバっていた僕は、即座にハイアングルアッパーキックをたたき込む。ハの字（※1）！

ドスッ！　ピシピシシャコッ！

このコンボで体力差を付けた僕は、そのまま1ラウンド目を奪取した。

ファイト、トゥー、レディ？

2ラウンド目。1ラウンドを取られたハニワは、何とかして先制攻撃を決めたいはず。ただし、ジャッキーの基本選択ともいえる立ちパンに負ける技は出してこないに違いない。とすると……

「これだ！」

パシュ！　ピシドスピシシュワ！

ハニワの地掃腿にグローインキックがカウンターヒット。コンボで体力の1／3強を持っていく。この時点で流れは僕のものだった。

ファイト、スリー、レディ？

3ラウンド目は緊迫した試合展開。だが、打撃のヒット率でわずかに上回り、僕がリードし始めた。

バシィッ！

ミドルスマッシュ（※2）がカウンターヒット！　ヒット確認（※3）に自信がなかった僕は、すかさず投げを狙いにいくが……

（うっ！　危険な香り！）

オオアア～～！！

そう、ハニワはこういうところでよく双虎烈破を置いてくるんだ。これで何度となくやられてきたっけ。

ガッツ

すんでのところで投げにいくのを踏みとどまった僕は、その双虎烈破をガード。反撃技にはもちろん……

ピシピシイヤア～！　まッ！

ケィ、オゥ

「ケンちゃん、やるやんか」

「ハニワさんを3タテなんて、ケンタさんすごぉい♥」

チームメイトの祝福を受ける僕。大将ってプレッシャーはすごいけれど、こうしてチームの窮地を救うと満足感もひとしおなんだよな。ていうか僕、カッコいい？

「ケンタ、あの状況でよく双虎烈破をガードできたな」

「そう、ありえないッスよ～」

「ウハハ、負け惜しみだな。ハニワ、お前は完全に読まれてたってことだぜ。確かに、相手の逆二択を読んで有利なところでガード、なんてのはありえない選択かもしれんが、結局大会なんてもんは一発勝負。冷静にお前のクセを読み切ったケンタの勝ちは、ある意味当然だな」

「ちぇ～」

「まあ、ハニワはどちらかというと先鋒向けだから、別にクヨクヨする必要はねえ。それより今回ケンタがここで冷静なプレイをできたってのがウチのチームにとっては収穫だな。本戦、いけるかもしれねえぜ」

その後、プチ大会はツムジ丸さんとの大将戦を僅差で制したテツさんのチームが優勝。僕らの前夜祭は、こうして幕を閉じたのでした。





ツムジ丸のVF講座

今回は最新のネタを一つ。ガード投げ抜けは硬直中に投げられたときのみ有効、ってのはこれまで常識だったよな。しかし、一部のケースで例外があることが発覚した。何と、受け身を取れる投げ技に限り、硬直が切れた後にも投げ抜けが効いてるんだ。例えばウルフにヒジとかをガードされた後、ガード投げ抜けを入力したとする。このとき、垂直落下式ブレーンバスターは投げ抜けできないが、ジャイスイやリストロックなら投げ抜けOKってわけ。ただし、当然投げ抜けの受け付け範囲内じゃないとダメだから、入力的にはかなりシビア。2種の投げ抜けとかを入れるのはかなり厳しいかも。



このガード投げ抜けは、ウルフ戦とブラッド戦で特に有効。どっちも主力の投げ技が受け身を取れるからな。もっとも、そればっかだと読まれるから気を付けな。

3Dミニ講座　※1　バーチャでは、相手と自分の足位置関係によって、最大コンボが変わる場合が多い。※2：ジャッキーの⇨Ⓟ。いまだにヒジと呼ばれがち。※3：カウンターヒット時は、見てからミドルスマッシュソードまでつなぐこともできるが、ケンタは間に合わないと判断したようだ。※4：サラの⇧Ⓚ＋Ⓖ。Ver.Aでは、ノーマルヒットでも相手によってコンボが狙えた。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。

山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

花輪啓太郎（ハニワ）
21歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ台は猛獣王。

ちょっとしたトラブル

プルルルル……

その日の帰り。僕らがアルカディアの前で立ち話をしていると、ツムジ丸さんの携帯に着信が入った。

「あ〜、俺だ。え？　なになに？」

最初は軽かったツムジ丸さんの語調が、次第に真剣になっていく。

「はぁ？　マジで？　しゃあねえな、みんなにも伝えとく」

ゴクリ。どんな用件だったんだろう。かたずを飲んで次の一言を待つ。

「TB杯、また延期だってよ」

「えぇ？　どうしてッスか？」

「ウワサのVer.B、稼働が決まったらしいんだ」

な、何いいいいいい！

1週間後、僕らの店にもVer.Bがやってきた。その内容は……

「あんま変わってないッスねえ」

「そうだな、これなら特別な対策とか、戦術の切り替えとかはあんまり必要なさそうだ」

「一応、信用できるスジから仕入れたVer.Bの変更点情報がこれだ」

そういってテツさんが取り出したのは、まぎれもなく例のノートだ。そこには、期待を裏切らない細かなデータが記載されていた。しかしこの情報力、テツさんって一体何者？

「全体的に、攻撃力の調整が中心ってところですかね？」

「ああ、減りすぎのコンボが調整され、キャラ間の破壊力格差が縮まったという感じだろう」

「ええと……、要するにどういうことなんですか？」

ヤンヤンちゃん、話がよく理解できなかったみたいだ。

「要はッスねえ、ドラスマはぶっ放してオッケーってことッスよ」

「サラで気を付けるのは、ラウンドキック（※4）ノーマルヒットからコンボが狙えないことくらいですね」

「ふう〜ん、よかった♥」

よし、これで一安心。後はTB杯に向けて修練あるのみだ。

「やるぞぉ〜!!」

そしてこの日の晩、TB杯本戦の開催が1カ月後に決まった。

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。今回はいつもとちょっと趣向を変えて、オシャレ系の言い訳を用意してみた。言われた相手もイヤな気分はしないはずだから、チャットメッセージなんかに使ってみるのもオススメだぜ。

この借りはVer.Cで返す！
（ネガティブ指数0.2%）

新バージョンをネタにした言い訳って、けっこうバリエーション豊富だよな。今回取り上げたのは、Ver.Bが出たばかりの今に最適だろ？　ほかに「それって新技？」とかいうボケもナイスだ。ただし、本当にVer.Cの発売が決まっちまった、なんてことになると、かなり寒くなる。そんなときはすかさずVer.Dネタに切り替えようぜ。

いざ、決戦場へ！

ブゥーン。

ここはツムジ丸さんの愛車、レガシィツーリングワゴン（赤）の中。僕たちは今、いよいよTB杯の開催地である臨海副都心に向かっているんです。車の席順はテツさんが助手席、後部座席の左右に僕とハニワ。そして真ん中に……

「あの建物、なになに〜？」

あ、あのヤンヤンちゃん？　そんなに乗り出しちゃダメですよ。僕の膝に豊満かつ繊細な感触が♥

「おう、なんか後ろの二人元気ねえなあ。ひょっとして緊張してんの？」

「は、はい。ある意味……」

「緊張しすぎで鼻血出そうッス」

こんなとぼけた会話をしているうちに、ツムジ丸カーは会場に到着。そこは、想像を遥かに越えた巨大なイベントホールだった。まさか、僕らはここで試合をやるのか？

「ここって、有名なバンドとかがライブやるとこじゃないですか！　TB杯って、セガのオフィシャル大会じゃないんですよね？」

「ああ。各地のゲーセンが協力して運営してる大会だ。もっとも、ハコのレンタル代だけでもバカにならないから、参加者やギャラリーだってそれなりに負担するんだぜ」

よくよく周囲を見渡すと、ギャラリーとおぼしき人も相当多い。みんなで少しずつ資金を分担し合って、大会が運営できるのか。バーチャというゲームは、プレイヤーたちのそういうエネルギーで盛り上がってるんだなあ。ちょっと感動。

「さあ、いくぜ野郎ども。雰囲気にのまれんなよ！」

次回予告

いよいよ開幕するTB杯本戦。全国の強者を相手に、『しゃがむ青年隊。』はどこまで勝ち残れるのか。そして、臥龍館との決着は？

今月のケンタ
しゃがむ☆ケンタ　強者
1901勝　886敗　勝率68%



ツムジ丸の 私見的 Ver.B勢力変化大予想

前バージョンと比較して、各キャラがどんな風に変化しているか、俺が独断と偏見で採点してみたぜ。まあ、アキラの独裁政権は間違いなく崩壊するとみたが、みんなはどうよ？

キャラ名	運気	コメント
アキラ	↓	全体的に攻撃力がおとなしくなった感じ。でも、性能はそのまんまだから問題なく戦えそうだな。
ジャッキー	↘	Ⓟ+Ⓚと⇩Ⓚ+Ⓖのダメージ低下で、コンボがちと安くなった。基本戦術はコイツも変化なし、かな。
サラ	↓	攻撃力低下に加え、⇧Ⓚ+Ⓖノーマルヒットからのコンボが消滅。強くなってる部分もあるけどな。
ラウ	↗	弱くなってる要素はナシ。⇨ⓅⓅのディレイ幅が復活とか、ちょっとパワーアップ気味と見たぜ。
パイ	→	いろんなところがちょっとずつ弱くなってるけど、ほかのキャラのコンボが減らなくなってるから平行線って感じ。
ウルフ	↗	⇨Ⓚが当たりやすくなってるとか、⇩Ⓟ+Ⓚの見返りアップとか。地味だけどじわりと効いてきそうだぜ。
ジェフリー	→	⇩Ⓚがちょっと弱体化した以外はほとんどパワーダウンなし。全体的に見れば横ばいレベルだろ。
カゲ	↗	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖに当て身が付いたけど、あんま関係ね〜か。弱体化要素が無いことがむしろプラス要因だな。
リオン	→	⇦⇨Ⓚ+Ⓖの威力低下により、⇩⇨Ⓟ+Ⓖの見返りも減った。主力投げの弱体化はちと痛そうだぜ。
シュン	↘	避け攻撃が気持ち弱くなり、3/4回転Ⓟ+Ⓖの飲酒量が減った。酔い覚ましが減ったのはプラスかな。
アオイ	↗	弱体化はほとんどない。⇨ⓅⓅの2発目と⇦⇧Ⓟがカウンターヒットしたときの状況が良くなってるな。
レイフェイ	↗	跨虎式中Ⓚの下段さばきが復活。仆腿中Ⓟ+Ⓚも特殊上段になって、ちょっとパワーアップかな。
ベネッサ	↑	Ver.Bで最も飛躍しそう。特にオフェンシブ。⇨⇨Ⓚがしゃがみヒットで常によろけるのはオイシイだろ。
ブラッド	↘	⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟはダメージが低下して、リスクも増大。投げも減らなくなって、苦戦を強いられるかも。
ゴウ	↗	⇦⇨Ⓚカウンターヒット時の腹崩れがプラス要素。中距離戦が楽になる。⇧Ⓚ+Ⓖの上段スカシもいい感じ。

ゲー事典
このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「健太's バーチャフルライフ」係、または　post@arcadiamagazine.com　までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!



第36回 Text: 三重県の山本さん Illustrated by ムドウ

くたびれたジョイスティックを、改造ジョイスティックで置き換えよう!!

町中では『KOF2002』が例年以上にやり込まれており、『KOF』人気の根強さをまざまざと感じるわけだが、そんなKOFっ子のマストアイテムといえば、やはり家庭用のROM版。高価ではあるものの、アーケード版の稼働からさほど時間を経ずして発売されるため、いまだに需要があるようだ。しかし、そろそろジョイスティックがダメにきてないかい?

ネオジオ用ジョイスティックを新調しよう!

無いなら作る!!

ネオジオユーザーの悩みといえば、消耗品であるジョイスティックの入手が困難であることだろう。

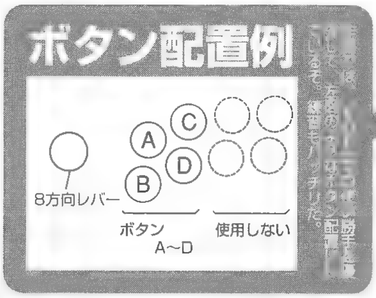
中古で入手することは可能だが、それがベストコンディションであるかどうかは分からない。そもそも、あのジョイスティックって使いにくくないかな? ゲームセンターとはボタン配置が違うし。

というわけで、今回は市販のジョイスティックをネオジオ用に改造する方法を紹介しよう。ジョイスティックを1から作ると高く付くし、ケースの加工などに手間がかかるので、こうした方法を採用している。

改造とはいっても、電子工作などは必要無く、要はボタン部分からジカに信号を引き出してネオジオに接続するだけのことだ。

ボタン配置は、『KOF2002』をプレイすることを前提に決めてみた。つなぐボタンを変更すれば、配置は自由に変えられるぞ。

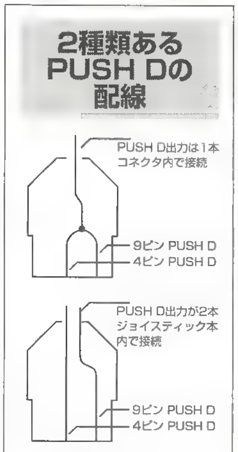
ボタン配置例



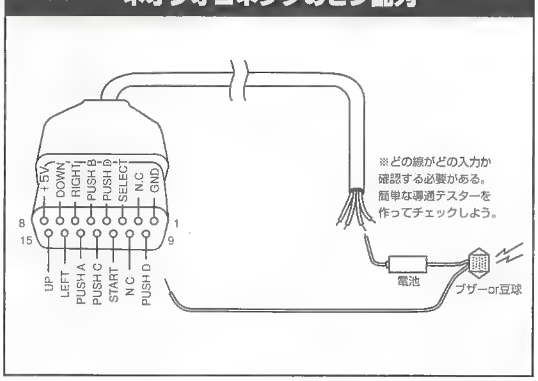


今回改造のベースとして選んだのは、ホリのプレイステーション専用「ファイティングスティック」(以下「FS」と表記)。入手性のよさからこれにしてみた。

2種類あるPUSH Dの配線



ネオジオコネクタのピン配列



上図のようにケーブルごとコネクタを外してしまう。ピンの配列はこの通り。ピン配列と線の色との対応は要確認。ジョイスティックにより左図で説明するように2種類のケーブルがあるので、注意しよう。

改造のポイントは、規格品ではないネオジオのコネクタを入手することだ。D-SUB15ピンといわれる形をしているが、それよりも奥行きがあるので、規格品が使用不能。簡単なのは、古いジョイスティックから外して流用すること。



このように、規格品と比較すると奥行きがあるのだ。

STEP 1 古いジョイスティックからコネクタを取り外す

作業のフロー

STEP 1 古いジョイスティックからコネクタ取り外し

▼

STEP 2 新しいジョイスティックのパターンカット

▼

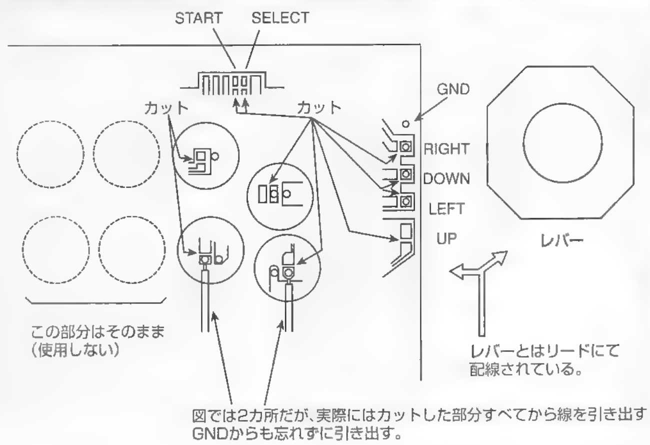
STEP 3 新しいジョイスティックにコネクタを半田付け

▼

完成!

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

ファイティングスティックのパターンカット図




周辺の回路は全く不要なので、ボタンにつながったパターンを切断する。


ちゃんと切断されたかどうかは、前出の方法か、テスターでテストしよう。

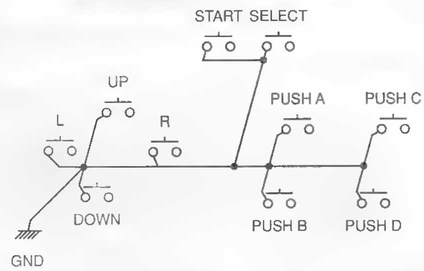
STEP 2 新しいジョイスティックのパターンをカット

続いては、新しいジョイスティックを加工する。

使うのはボタンとレバーだけなので、周辺の回路から独立させるために、基板上のパターンを切断する。切断は、カッターなどで慎重に行なおう。この段階で、ジョイスティックは本来の役目を果たさなくなるのでそのつもりで。

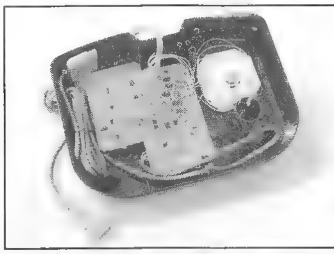
今回使用した「FS」は、レバーおよび各ボタンの片側がすべてGNDになっていたので、もう片側のみのカットで済んだ。よく分からなければ、各スイッチの端子の両側をすべてカットして、後出の配線図の通りに接続しよう。

参考 ネオジオコントローラー配線図



※各スイッチの片側は、ネオジオの各入力に接続

ネオジオ用ジョイスティックの配線は、図のようになっている。これは、一般的な業務用のゲームと同様の配線だ。つまり、GND（マイナス極のようなもの）が共通で、信号側がパラレル入力。


パターンカットをして半田付けしてネオジオのコネクタを半田付けしてしまうと、基板は役目を果たさなくなり、元々付いていたケーブルは必要無くなる。取り去ってしまうか、写真のように内部に格納してしまおう。


半田付け後の様子は、こんな感じになる。ただ半田付けしただけということが分かるだろうか？なお、ピン配列表にある+5Vへの配線は必要無い。ちなみに、N.C.とはNot Connectの略で、使われていない端子のことだ。

STEP 3 新しいジョイスティックに外したコネクタを半田付け

パターンカットが済んだら、取り外したケーブル付きコネクタからの線を、右の配線図を参考に、「FS」のボタンやレバーに半田付けする。

ボタンやレバーの上下左右にはそれぞれ二つずつ端子があるが、その一方はGNDにつながっているので、そのどこか1カ所に、コネクタのGND端子からの線を半田付け。

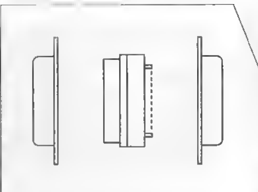
それ以外の端子は、コネクタからの線に対応させつつ半田付けする。コネクタのUPにつながっている線は、ジョイスティックのUPに対応する、GNDではない方の端子に半田付けするといった具合だ。

EXTRA STEP

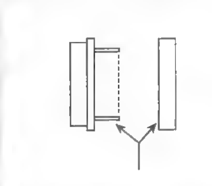
コネクタの自作

コネクタは、古いものから外して使うのがベストなのだが、コネクタが壊れてしまった場合には、自作を視野に入れる必要が出てくる。かなり大変なので、お勧めはできないかな。

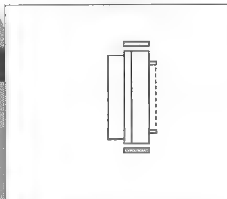
STEP 1 D-SUB15ピンコネクタを分解


規格品のD-SUB15ピンコネクタを、パーツショップなどで買ってきて分解。

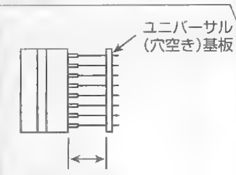
STEP 2 接着剤で固定


樹脂部品（青いものが多い）を取り出して、両者を接着。接着剤は、8時間硬化型が丈夫でお勧め。

STEP 3 コネクタの成型

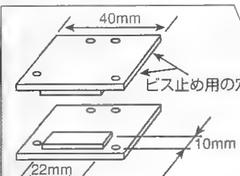

樹脂部品のデッパリ部分をヤスリなどで切削して、ネオジオに入るようにする。

STEP 4 基板を半田付け



10mmほどのメッキ線で、樹脂部品とユニバーサル（穴空き）基板を半田付け。

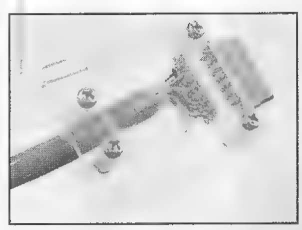
STEP 5 ホルダー作成



2mm厚のアクリル板にてホルダーを作り、前の工程までで作ったものをはめ込む。

STEP 6 半田付けほか

STEP 4までで完成したユニバーサル基板と、ジョイスティック本体へのケーブルとを半田付けする。12芯以上の多芯ケーブルが入手できれば、スマートに仕上がるだろう。ホルダーとの咬合やビス止めの具合については、右の写真を参考にしてほしい。



ゲー事典 コネクタを破損してしまった場合は、逆転の発想で、本体側のコネクタを交換してしまう手もあるにはある。今度は穴空けが大変だけれどもね。ところで、今回はたまたまホリのファイティングスティックをベースにしたが、ボタン数と配列さえ適格であれば、どんなジョイスティックもベースにすることができる。いらなくなったジョイスティックを活用してみよう。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1996年／平成8年

カプコン

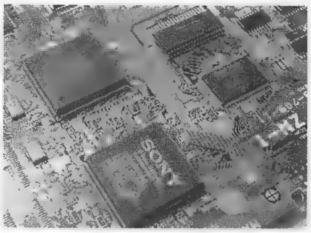
ストリートファイターEX

● 開発元　アリカ　● ジャンル　3D対戦格闘
● 発売元　カプコン　● 操作系　8方向レバー＋6ボタン

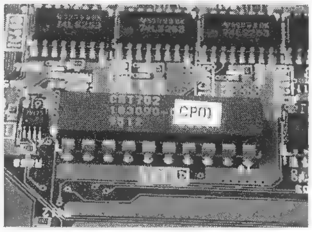
システムボード	ZN-1（PlayStation互換基板）
CPU	R3000カスタム
サウンド構成	Q-SOUND
表示色数	カラー
スペック	＋5V/＋12V電源

3Dでよみがえった元祖『ストII』の味

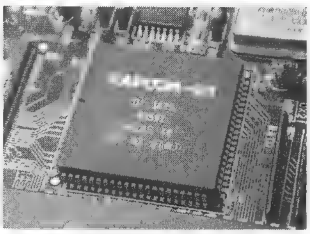
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



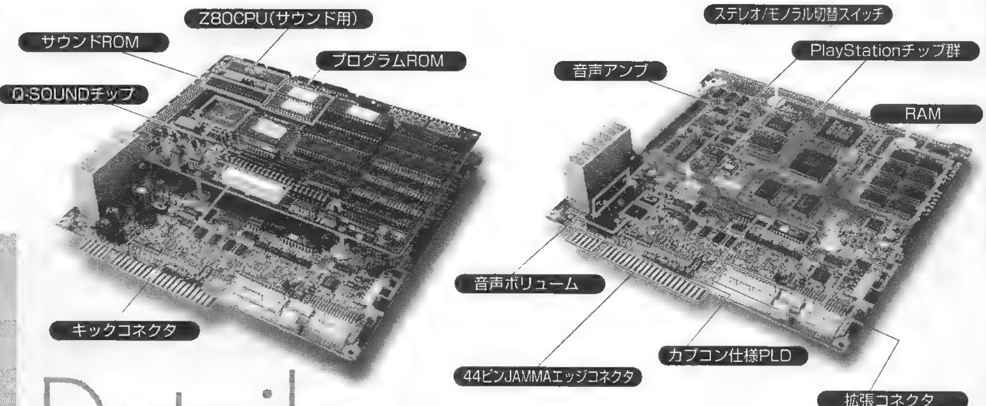
CPUであるR3000を含む、PlayStationアーキテクチャの格となるチップ群。



カプコン固有のセキュリティチップ（PLD）。CP01とあるのが分かるだろうか?



カプコンおなじみのQ-SOUNDチップ。ここはカプコン独自の拡張部分だ。



用語解説

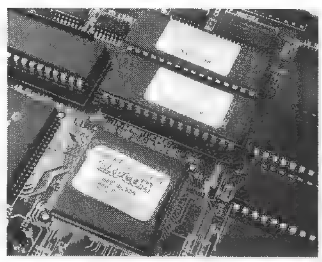
ボード構成補足：ZN-1は、下部ボードと上部ボードの2枚構成になっている。下部はCPUなどが載ったおり、上部はROMボードとなっている。上部ボードには、ROMのほか、メーカー固有のキックコネクタや、Q-SOUNDチップ、そして音声制御用に、Z80が一つ搭載されている。

PLD：ZN-1にはセキュリティチップが搭載されているというのは本文で触れた通り。このセキュリティチップはPLDという素子でできている。PLD（Programmable Logic Device）とは、プログラム可能な論理素子のこと。以前ここで解説したヒューズROMと似たようなものだが、こちらは論理素子。PLDには回路を焼き切って回路を焼き込むヒューズ式と、何度も焼き込み直すことができるEEP-ROM式の2種類がある。今はEEP-ROMの方が主流だ。

Details

HARDWARE CHECK

システムボードのZN-1は、PlayStationのアーキテクチャを応用したものです。いってみれば、性能はPlayStation相当。90年代は、セガ以外の各社がこぞってこのPlayStation互換ボードを使いました。形や名称は違うものの、中心となるチップは同じです。カプコンは、タイトーと同じマザーボードを使っています。とはいえ、マザーボードとなる下部ボードには各社固有のセキュリティチップがあり、完全な互換ボードとはいえないようです。



主要なプログラムが収められたプログラムROMなど。

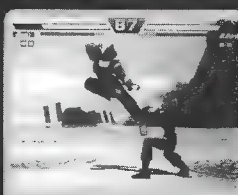
君は知っているか?

手を変え品を変え続編を出してきた『ストリートファイター』が、ついに3D対戦格闘ゲーム化した記念すべき作品です。しかし、ハードの違いから、主にグラフィック面で、『バーチャファイター』に遠く及ばない出来だったのは仕方無いところでしょうか。

本作にはコスプレイヤーを意識したかのような女性キャラ（プレア）や、スカロマニアという色物キャラが新キャラとして登場しましたが、正直、個人的には彼らで『ストII』ファンの心をつかめるのかどうかについては、いささか疑問視していました。

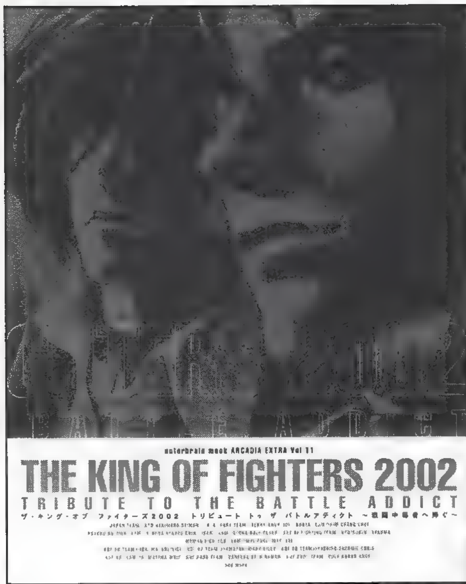
しかし、実際に稼働してみるとインカムがよく、『ストII』ファンをきっちり取り込んでいたのは見事です。

プレイしてみると、プレイ感覚はまさしく2D格闘ゲームそれであり、その人付きにも納得したものです。開発コストの高い2D格闘ゲームは、その昔秒間24コマのフルアニメーションが、リミテッドアニメーションに駆逐されたかのごとくその数を減らしていますが、その味は3Dになっても再現可能であることを示した意味は大きいでしょう。



画面は寂しめだが、プレイ感覚には「ストII」的な味がある。この感覚が忘れられない人も多いはず。

ゲー事典 2D格闘ゲームの王者である『ストリートファイター』シリーズ。ここから派生した作品が3D化されたことは、個人的にいろいろな意味で衝撃的だった。技の重みだとか、レバーから伝わってくる感触、レスポンスなどがカチっと良好で、さすがに『ストII』を作った人の作るものは違う、と思ったもの。それももう6年前なんだねぇ……。（編集）



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.11

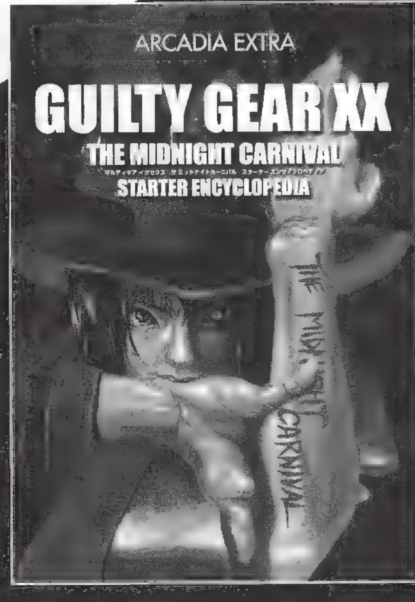
THE KING OF FIGHTERS 2002
−TRIBUTE TO THE BATTLE ADDICT−

©EOLITH CO.,LTD. 2002 ©PLAYMORE 2002

価格1,380円＋税

表紙はヒロアキ氏入魂の2面見開き表紙イラスト！　全キャラクターの技表＋各固有技グラフィック＆DATA全収録！　さらに対戦攻略も、隠しキャラクターを加えた全44キャラを完全網羅！　デモグラフィック集、全ボイスリスト、開発ラフスケッチなど、これを読めば『KOF2002』マスターへの扉が開かれる!!

好評発売中



アーケードを知り尽くしたアルカディア編集部が、満を持して家庭用『GGXX』攻略に進出！　隠しキャラクターを含めた全キャラ全技を写真付きで丁寧に解説。初級・中級・上級者それぞれに合わせたシステム解説、コンボルート表、対キャラクター攻略など、読みどころ満載！　さらにPS2でも見られる付録DVDでは、初心者向けの「基本操作指導」から上級者向けの「超絶コンボ」まで、バラエティに富んだ内容になっている。まさに充実の一品である！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.11

GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL STARTER ENCYCLOPEDIA

©Sammy 2002 / ©1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
Cover Illustration Daisuke Ishiwatari

価格1,680円＋税

初・中・上級すべて対応の付録DVD

enterbrain

●書籍販売のお問い合わせ先:アスキーストア　電話(03)5351-8202(土日祝祭日を除く10:00～17:00)

Amusement Journal

レバーをペンに持ちかえろ。



アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、どしどしお問い合せ下さい!!

提供内容

【新作稼動情報の提供】
期待の新作の出来や、稼動情報を主観たっぷりにレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】
いつも行く店はこんなことをしているョ！ 今度イベントあるんだけど？などお店の情報をお待ちしています！

【プレイヤー意識調査の提供】
自分たちはこう考える！ といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合せは

有限会社アミューズメント・ジャーナル
本　　社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二シバビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階

本　　社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:大島

Amusement Journal 1月号 好評発売中



アミューズメント業界の総合情報サイト、ついに始動。
AM業界内外のニュースや新製品情報、インカムランキングなどコアでレアな情報を随時更新中

http://www.am-j.co.jp/

全国ゲームセンターイベント準備会

2003年はDDRで踏み初め！ 鬼スペシャル2・日本一舞踏大会開催！

新年明けての1月12日、京都で大規模な『DanceDanceRevolution』の大会が開催されるぞ。タイトルは新作が発売された場合はそのタイトルになるとのことなので、現在では新作のEXTREMEが濃厚だ。新年に、踊って過ごしてみてはいかがかな？

鬼スペシャル2・日本一舞踏大会

【開催日時】 2003年1月12日(日) 13:00～
【開催場所】 京都メガドームDOSSE
【参加資格】 どなたでも参加OK
【参加費】 無料

■PA(パーフェクトアタック)部門予選
当日発表の指定曲をプレイし、そのスコア上位16名を上級者部門、17～32位までを一般部門とし、それぞれトーナメント制で、一対一のスコアバトルを開催します。
(定員は当日の参加人数に応じて変更する場合があります。)

【ルール】
●レベル変更禁止(当日の指定レベルで対決)
●速度変更・ブースト・ヒドゥンなどの変更可能。
●ミラー・ライト・レフトなど譜面の配置が変わるものは禁止。
●オプションのSOLOなどは対戦相手が許可すれば使用可能。
●隣のプレイヤーを故意に妨害した場合は反則負けとする。
●多人数の参加は禁止。
●メモリーカードは使用不可。●裸足のプレイ禁止。

■パフォーマンス部門
くじ引きで順番を決め、自由なパフォーマンスでプレイし、その後審査員に採点をしてもらい、順位を決定。

【ルール】
●メモリーカードのEDITデータ使用可能。
●当日の時点で解禁されている隠し曲の使用可能。
●多人数プレイ可能。
●出場回数は、一人シングル2回まで、ユニットの場合、メンバーが違えば無制限で何回でも可能(同じメンバーでの参加は1回のみ)。
●改造データの使用不可(改造EDITなど)。
●筐体上での飲食禁止。
●全裸、半裸プレイ禁止。
●小道具は準備、片付けに時間がかからなければ使用可能。
●同時プレイ人数の限界指定無し。
●後のプレイヤーや店の迷惑になるようなパフォーマンス禁止。

【主催】 牧方レボ軍団『team 鬼』
【連絡先】 京都メガドームDOSSE
〒612-8245 京都府京都市伏見区横大路下三栖宮ノ後30-1
TEL■075-603-6621
HP■http://kyoto.cool.ne.jp/mdd/
大会専用HP■http://ip.tosp.co.jp./i.asp?I=onisp2

大晦日はガムガム店でキャリバー尽くし!! -戦(IKUSA)-第1回SCNチャンピオンシップ本戦スケジュール発表!!

SCN(ソウルキャリバーネットワーク)が主催している、第一回SCNチャンピオンシップ-戦(IKUSA)-の本戦スケジュールが12月30日・31日と発表されたぞ！ 2002年を締めくくる最後の闘いを勝ち残るのはだれだ!? 大晦日にキャリバー尽くしで新年を迎えよう！

-戦(IKUSA)-第1回SCNチャンピオンシップ

【開催日時】 2002年12月30日(月)18:00～
2002年12月31日(月)17:00～
2002年12月31日(月)20:00～
【開催場所】 チャレンジャーガムガム店
【ルール】 予選を勝ち残ったプレイヤーにのみ参加資格アリ。
そのほかのルールは予選に準ずる。

●2002年12月30日(月曜)
18:00～ SCNチャンピオンシップ前夜祭3on3タクティクスバトル
※本戦切符を持っていなくても参加可能。

●2002年12月31日(火曜)
17:00～ SCNチャンピオンシップ最終予選
20:00～ SCNチャンピオンシップ本戦

●本戦大会終了後、年越しフリープレイも開催。
全10組の対戦台が完全無料で開放。ドリンクのフリーサービスもアリ。

※当日はスペース確保のため、一部の筐体を除いて『ソウルキャリバーII』以外のゲームは稼働しませんのでご注意ください。

【問い合わせ】 チャレンジャーガムガム
住所■大阪府吹田市岸部南1-24-9
TEL■06-6317-0433
チャレンジャーHP■http://www.challenger-am.com/
SCNHP■http://www.sc-network.com/

GCN NEWS NETWORK

2003年、GCNは全国のゲームセンターを未知の世界へ！
そして、ゲーム大会の新たな時代が到来する！

GCN新時代宣言！

いよいよGCNの新構想の内容が見えてきたぞ！新機軸の大会内容はより地域性を重視したルールづくりが進んでいる。それはただのランキングバトルだけではなく、あらゆるタイプの店舗が参加可能であり、正に君達と君達のメインゲームセンターの名誉を懸けるにふさわしい内容のようだ。なぜならば統一ルールでありながら各店舗の色にあった予選を開催するからだ。さらには優勝者と共にその代表店舗をも称える準備が進んでいるのだ。

次号でいよいよタイトルが発表に！
記念すべき第一回目のタイトルは？
そして大会の開催方法とは？
期待に胸を膨らませ、待っていてくれ！

GCNへのお問い合わせ先 代表 大山琢一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp GCNホームページ■http://www.gamecenternetwork.com

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■アミュージアム麻生店（北海道）

◇V04ランバト 11/2・30名
優勝：GROW、GM(テムジンA/c・マイザーガンマ)
2位 BAL、谷　3位 G-7、KJK

◇ギタフリ大会 11/3・9名
優勝：CAP
2位 銀之助　3位 睦

◇V04大会 11/9・24名
優勝：トリオ・ザ・パンツ(アファーA/c、マイザーガンマ)
2位 AGEかよ！　3位 放置未遂

◇V04ランバト 11/16・32名
優勝：華音遊撃隊（テムA/c、ガンマ）
2位 トリオ・ザ・パンツ　3位 華音遊撃隊

◇ドラム大会 11/17・10名
優勝：藤森
2位 タケ　3位 モト

◇GGXX大会 11/23・17名
優勝：札幌ミュウミュウ
2位 アサシンズ11　3位 つぼXⅢ

◇V04ランバト大会 11/23・28名
優勝：北海ですが何か？（スペ終、テムA/c)
2位 放置組合　3位 情報機械科

◇ポップン8大会 11/24・17名
優勝：藤森
2位 梅　3位 F.M

◇V04ランバト大会 11/30・30名
優勝：空中ダッシュ巫女(テムA/c、治癒)
2位 仮面単車　3位 旭川ムフフゥー連合

関東

■ゴールデンランド富岡店（群馬）

◇KOF2002大会 11/24・32名
優勝：もっちゃん（ラルフ）
2位 ちょんぶ　3位 スガ

■アミュージアム前橋店（群馬）

◇GGXX大会 11/23・33名
優勝：R（ジャム）
2位 たっくん　3位ガチャピン

■プラボ前橋店（群馬）

◇KOF2002大会 10/20・24名
優勝：YBC
2位 かす

◇KOF2002 2ndBatle 12/8・24名
優勝：セイヤ

■プラボ宇都宮（栃木）

◇パカ2の達人決定戦R 11/9・18名
優勝：自称
2位 すなやん　3位 スパルタ/753の弟子

◇ストZERO3大会 11/17・8名
優勝：ナカヤマ（リュウ）
2位 オオトモ　3位 たいち

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇GGXXランバト3の4　11/16・16名
優勝：関根（テスタメント）
2位 J.O　3位 aopi

◇GGXXランバト4の3　11/23・16名
優勝：SID（ソル）
2位 409　3位 関根

◇GGXXランバト4の5　11/30・16名
優勝：往（カイ）
2位 大　3位 SID

■婆娑羅（埼玉）

◇GGXX大会 11/16・11名
優勝：K2(ミリア)
2位 ホッシー　3位相原

◇KOF2002大会 11/23・16名
優勝：烏
2位 明星　3位 みそ

■アイアイ駅南店（茨城）

◇第1回KOF2002大会12/1・29名
優勝：あだち

◇SCN「戦」予選個人戦12/8・12名
優勝：NOB1（アイヴィー）

◇第8回GGXX3on3 11/24・57名
優勝：え？屈緒？(ちっくさ/チップ、功転/梅喧、屈緒/ディズィー)

◇第5回ガンダムDX大会 11/16・24名
優勝：エノ連（エノ/ガンダム、ナミヘー/GM)

◇第5回SCNポイントランキング 11/18・12名
優勝：NOB1（アイヴィー）

◇第12回VFRポイントランキング 11/23・24名
優勝：アジマの会(重/リオン、アングラー/ゴウ、左足の魔術師/ジャッキー)

◇第1回GGXXレディース大会11/24・8名
優勝：モモ(メイ)

◇第13回VFRポイントランキング 12/7・33名
優勝：NON STOP⇒左足(ドラマス/カゲ、重/カゲ 左足の魔術師/ジャッキー)

■セガワールド飯能（埼玉）

◇開店4周年記念GGXX大会・昼の部　11/17・30名
優勝：RSJ（ジョニー）
2位 GHQ=時代　3位 うに丸2

◇開店4周年記念GGXX大会・夜の部　11/17・30名
優勝：コノカワ（エディ）
2位 サイコ　3位 偽DIO

■ゲームセンターDEEP（千葉）

◇第3回VF4EVO大会 12/1・15名
優勝：クリッサ（ベネッサ）
2位 おもらし　3位 ホルマリン

■ゲームフジ船橋（千葉）

◇GGXXランダム3on304 11/16・30名
優勝：さんま(ジョニー)、ざきやま、ぱんび(エディ)
2位 唯我、今日から18才、kaqn
3位 KON、サトシ大将軍、ちいちゃん

◇GGXXランバト02 11/23・24名
優勝：Kaqn（ミリア）
2位 J.T　3位 みっちー

◇GGXX千葉最強決定戦11/30・48名
優勝：北辰（エディ）
2位 Kaqn　3位 Ertai

◇MEN会長&梅原のエセ100人組手12/1・51名
X−MEN連続技研究委員会会長(ジョニー)：38勝12敗・梅原(ソル)：41勝9敗

■アミューズメントエース津田沼（千葉）

◇KOF2002闘劇予選 12/8・68名
優勝：大御所
2位 バット　3位 イタウ

■大久保アルファステーション（東京）

◇GGR主催「GGXX♡三和杯」決勝 11/2・18名
優勝：kaqn（ミリア）
2位 KYO

◇C vs S2 RANKING BATTLE 5th 11/10・26名
優勝：砂蛇（マグニートα、ルビィハートβ、アイアンマンβ）
2位 みつマンタイ　3位 エキタイ

◇第1回ウイニングイレブン大会 11/24・14名
優勝：アビゼサブ
2位 アーセナル　3位 ヒョットコ

■新宿第一店オスロー（東京）

◇ゲームオスロー主催VF4大会 11/24・8名
優勝：黒魂（レイ・フェイ）
2位 桃色吐息　3位 BLACK DOGRE

■パワースティック（神奈川）

◇KOF2002大会 11/17・17名
優勝：Dune（アテナ、庵、チョイ）
2位 オルガ

◇ガンダムDX2on2 11/23・38名
優勝：ペポッチ&カンタム（ガンダム、ジム）
2位 ムツミ&トリ　3位 ヨココ&アニキ

◇GGXXランバト(3R) 11/24・22名
優勝：舛谷（ヴェノム）
2位 END　3位 タワ

◇GGXXランバト(4R) 12/1・15名
優勝：仮面天使（チップ）
2位 Dark-man　3位 END

■GAME USA（静岡）

◇KOF2002大会　12/1・16名
優勝： 布川夏樹
2位 根岸大地 3位 青野祐介

中部

■プラボ新潟店（新潟）

◇第17回ストⅢ3rd大会 3on3 11/2・20名
優勝：東京ピラミッドン（ユン・ヤン・リュウ）
2位 綾香た〜ん・・・(;´Д`)ハァハァ

◇第3回ソウルキャリバーⅡ大会 11/9・22名
優勝：あほぼん（カサンドラ）
2位 タマネギ　3位 ササ

◇第16回C vs S2大会 11/22・10名
優勝：アララギ（リュウ、ケン、サガット）
2位 CYA　3位 丸山

◇第6回ZERO3大会 11/16・13名
優勝：443（ソドム）
2位 SHR

◇第5回GGXX大会 2on2 11/23・34名
優勝：なえすぎ(ソル&エディ)
2位 大自然　3位 Bee/あるこ

■芸夢'ZONE（新潟）

◇第11回GGXXトーナメント 11/13・12名
優勝：Xi（エディ）
2位 橋本　3位 赤頭巾

◇第12回GGXX大会 11/17・42名
優勝：次はいつ職につくんですかTさんチーム（ヴェノム、デイズィ、ジャム）
2位 みさくらなんこつ愛好会チーム
3位 すかいてんぷるチーム

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇第11回GGXX3on3大会 11/24
優勝：藍ヶ丘第二中学（TAL、ちょろ）

■タカラ島古町店（新潟）

◇ビートマニアⅡDX8thランバト 11/21・13名
優勝：ZOO(動物園)
2位 うじ@(´Д`;)ドキドキ　3位 G2 in Aya

■レイディビートル（長野）

◇第2回KOF2002大会 11/30・13名
優勝：やまりん（舞、庵、タクマ）

◇第7回GGXX大会 12/7・20名
優勝：イノのJD（イノ）

■ゲームインさんしょう新庄店（富山）

◇GGXXNEWスラシュバトル　11/15・18名
優勝：じゃり（メイ）
2位 才授　3位 いないな、コメ

◇スパⅡX 11/21・12名
優勝：源さん（春麗）
2位 乱太郎　3位 あか、入江

◇VFR　真北陸最強列伝ー北陸の秋2ー 11/23・54名
優勝：とと丸(KA)、しるびあ(LA)、LIGHTNING BLAST(GO)
2位 アキト、毛"、J和尚
3位 ポリマー加工、直線番長、ガード

◇鉄拳4 ブラッディバトル4 11/30・20名
優勝：アイス(ファラン)
2位KYO　3位 銭形、箱

近畿

■ネオアミューズメントスペース a-cho（京都）

◇GGXX3on3大会 プレ闘劇マッチ 11/24・144名
優勝：火九(アクセル)、皇子(ブリジット)、MSY(ジョニー)
2位 持田、蔭、さといも　3位 鷲見、そんそん、かんたろー

◇第9回VF4EVOランバト 11/17・16名
優勝：いまじ（アキラ）
2位 博士　3位 ZAP

◇ZERO3関西ランバト2周年2on2 12/8・34名
優勝：DARK(元)、わぶ(ダルシム)
2位 アサバ、OHO　3位 ナイキ小僧、TOMA

◇第5回VF4EVO若葉杯 11/17・14名
優勝：CACAO（レイフェイ）
2位 K.M　3位 chopper、ミヨルニル

◇第11回GGXX関西ランバト 11/14・67名
優勝：蓮（ディズィー）
2位 妖刀「ひな」　3位 そんそん

◇第12回GGXX関西ランバト 11/28・64名
優勝：カズキ（ファウスト）
2位 蝸　3位 持田

◇ストⅢ3rd 2on2大会 11/16・88名
優勝：RED,ツムーン（いぶき、レミー）
2位 DJG、ヒロちゃん　3位 ひこね、でく・えりほ、FAQ

◇第25回ZERO3関西ランバト 11/10・35名
優勝：アサバ（ゴウキ）
2位 DARK(元)　3位 NEO3

◇闘劇GGXX a-cho店舗予選 12/7・82名
優勝：MSY（ジョニー）、乱レボ（エディ）、けーた（イノ）
2位 カズキ、からく、皇子

■チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）

◇第3回KOF2002大会 11/2・15名
優勝：F@ラモン連合
2位 広末涼子　3位 たけす

◇第14回ガンダムDX大会 11/3・14名
優勝：ネオんでも
2位 元バスカ軍　3位 塩焼きポテト

◇第10回GGXX大会 11/9・20名
優勝：EXAM
2位 イセトモ　3位 嬰鳥

◇第4回KOF2002大会 1/16・12名
優勝：hiro
2位 牛田貫大　3位 GARNET CROW

◇第1回SCN店舗予選ソウルキャリバーⅡ大会 11/23・13名
優勝：しいね
2位 MA2　3位 ACQUA

◇第11回GGXX大会 11/30・23名
優勝：P.C
2位 るか　3位 オウジャSOS(影武者)

◇闘劇CAPCOM vs SNK2大会 12/8・38名
優勝：ナカニシ(リュウ、ガイル、キャミイ)
2位 Cえ丁　3位 C.SAWADA

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第7回SCNソウルキャリバーⅡ Cランク以下限定戦・11/17・8名
優勝：閃太（セルバンテス）
2位 ラファM　3位 (株)ネコ

◇第17回SCNソウルキャリバーⅡ・11/17・24名
優勝：百目紅D.G（タリム）
2位 こってりんこ　3位 赤ヴォルドー

◇第16回SCNソウルキャリバーⅡ 3on3・11/24・21名
優勝：貴族ステップ失敗(ドン・ぱんちょ/タリム、APP/アイヴィー、百目紅D.G/アスタロス)
2位 (株)ネコ社員募集チーム

◇第18回SCNソウルキャリバーⅡ大会・11/24・20名
優勝：自動人形（アイヴィー）
2位 腹素子　3位 百目紅D G

◇第9回SCNソウルキャリバーⅡ Cランク以下限定戦・12/7・20名
優勝：ACQUA(カサンドラ)
2位 スレンダーパパ　3位 バット

◇第18回SCNソウルキャリバーⅡ 12/7・20名
優勝：百目紅D.G（タリム）
2位 京橋刹那　3位 あぶあぶ

◇GGXX大会 11/26・10名
優勝：そんそん（エディ）
2位 シロウト2　3位 キター(゜∀゜)。oO(モキューン)

◇ガンダムDX2on2大会 12/1・18名
優勝：死期紙チーム（ぴえとろ/ジム、スレイン/ガンダム）
2位 霞幻天神流チーム　3位 ツヤを全国にチーム

◇ガンダムDXシングル戦大会・12/1・11名
優勝：サブ（ガンダム）
2位 カーマイン　3位 マチ

◇ストⅢ3rd 12/7・9名
優勝：タケユン（ユン）
2位 オカQ　3位 はには

◇ガンダムDX2on2大会・12/8・16名
優勝：伍リ・キルチーム（ゴリ/ジム、キル/ガンダム）
2位 片山ヒゲ・ザップ内科チーム
3位 合わせて1千万パワーズチーム

◇GGXX大会 12/10・10名
優勝：悠堕（ザッパ）
2位 NT-1　3位 ソルじゃ勝てない時に使ってたんです

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇KOF2002大会 11/2・16名
優勝：のの（京、舞、ユリ）

◇SCN戦ソウルキャリバーⅡ予選11/9・20名
優勝：百目紅D・G（タリム）
2位 KYO　3位 自動人形

◇GGXX大会 11/16・20名
優勝：イッコー（ソル）
2位 グラント　3位 ネス

◇KOF2002大会 11/30・15名
優勝：のり（K'、社、庵）

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇ポップン8大会 11/17・10名
優勝：V4狙い目SKT
2位 ラッキー　3位 MASAMUNE

◇第2回ビートマニアⅡDX8th 大会 11/4・11名
優勝：秀
2位 SKY　3位 tam

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇第1回KOF2002大会 11/10・21名
優勝：南野伸英（アテナ、レオナ、ユリ）
2位 佐藤俊之

■ミルカトル加納店（和歌山）

◇GGXXシングル大会 11/9・20名
優勝：N川（ファウスト）
2位 わいわい仮面

◇オラタンランバト大会 11/16・16名
優勝：L7(ライデン)
2位 ちキ

◇不和&TAKAプレゼンギタフリ8大会 11/17・16名
優勝：RRRR
2位 MST

◇シャムプレゼンキャリバーⅡ大会 11/17・8名
優勝：R(アイヴィー)
2位 カイリ

◇月例V04大会 11/23・16名
優勝：連勝ストッパーズ（マイザー/ライデン）
2位 緑堂

◇GGXX3on3大会 11/30・27名
優勝：アビオン優勝（だいぶ前）チーム
2位 チョッパー1人で無問題

◇オラタン5.66ランバト大会 11/30・24名
優勝：バッフィー（エンジェル）
2位 L7

■プレイシティキャロット和歌山店（和歌山）

◇第6回ソウルキャリバーⅡ大会 11/3・11名
優勝：R(アイヴィー)
2位 W

◇ストⅢ3rd大会 11/10・12名
優勝：CIO(アレックス)
2位 ドット

◇第7回ソウルキャリバーⅡ大会 11/17・16名
優勝：R(アイヴィー)
2位 シャムマニ

◇第7会GGXXランダム大会 11/30・11名
優勝：TOO（ポチョムキン）
2位 RES

中国・四国

■アミューズメントファンタジスタ（岡山）

◇第1回KOF2002大会 11/10・17名
優勝：山本（庵、京、アテナ）
2位 ムルモ　3位 キー

◇第5回GGXX大会 11/17・34名
優勝：パチ吉（ジョニー）
2位 幹部　3位 青影

◇第6回VF4EVO大会3on3 11/23・39名
優勝：しばかれ上(あまかげ/カゲ、アテント/シュン、少年/ラウ)
2位 単純おめっと〜　3位 武将マンセ

◇第5回C vs S2大会 11/24・15名
優勝：あろ〜ん（リュウ、ケン、サガット）
2位 ゲマ　3位 おっさん

◇第9回VF4EVO大会12/8・18名
優勝：単純（シュン）
2位 パチもん　3位 さご

■スペースV1廿日市店（広島）

◇GGXX大会 11/10・16名
優勝：モアイ(ファウスト)
2位 しにそう　3位 にせうす

◇ポップン7 バトルDEバトル11/9・9名
優勝：Sp Harpy
2位 七原ぴんこ　3位 Yuka

■プレイシティキャロット島大前店（島根）

◇第7回鉄拳4大会 12/7・18名
優勝：YUUさん（仁）
2位 KOU　3位 ゆう

◇オラタンver5.4大会 12/8・12名
優勝：ABAREN(サイファー)

■ゲームステージビート（香川）

◇第16回鉄拳4大会 11/24・18名
優勝：ピポポ（リー）
2位 ヒジテツ　3位 神威

◇第1回GGXX大会 11/16・24名
優勝：田中（ジョニー）
2位 ソウイチ　3位 nob

九州・沖縄

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇鉄拳4トーナメントバトル18 11/2・21名
優勝：ゾ熊（ブライアン）

◇ソウルキャリバーⅡ大会 11/9・28名
優勝：BLT-ペレ(タリム)

◇GGXX3on3大会2　11/16・18チーム
優勝：ザベ運合（トン/エディ、ちき/テスタメント、YOU/ミリア）

◇ソウルキャリバーⅡSCN主催「戦」予選 11/23・30名
優勝：まるるん（ヴォルドー）

■MAHODO(福岡)

◇ギタドラセッション大会大会 11/9・22名
優勝：山和だましい(HIDE/ドラム、DENI/ギター)
2位 アキランラン 3位 K&S

◇頭文字D「上級」大会 11/16・17名
優勝：アルファー（FD3S）
2位 ハマチョン　3位 タカチ

◇ガンダムDX格闘大会 11/17・18名
優勝：都民をなめるな！（ゴットフルモチノカミ/赤ゲル、イマームパパ/GM）
2位 私はその眼鏡（以下略）　3位 ヤーバン08小隊

◇ウメハラ来店！GGXX大会 11/23・56名
優勝：鎖マニア（アクセル）
2位 ウメハラ　3位 SUU@ぺぺろんちーの

◇VF4EVO大会 11/30・16名
優勝：〜ニエサラ〜（サラ）
2位 ☆キヨタカ☆　3位 ◇GAJIN◇

■コスモパーク アカトンボ西新店（福岡）

◇KOF2002大会 11/24・34名
優勝：立木裕摩（セスチーム）
2位 西尾啓介　3位 古谷崇・金山義憲

■スーパーアカトンボ香椎店（福岡）

◇KOF2002大会 11/16・24名
優勝：F谷(社、山崎、オロチクリス)
2位 アナタケ　3位 SSK

■トンボ大橋駅前店（福岡）

◇KOF2002大会 11/17・24名
優勝：F谷（社、山崎、オロチクリス）
2位 ゆき　3位 ラティーノ

◇ぶっちゃけポップン8大会 12/8・22名
優勝：まいく
2位 ちびろ　3位ＡＮＧ

■プラボ浦上店（長崎）

◇ソウルキャリバーⅡ大会 11/3・8名
優勝：大将（アイヴィー）
2位 M水　3位 HYRO

◇GGXX大会 11/10・25名
優勝：フキゲンパチカワ（ミリア）
2位 ヴォー　3位 ミーシャ

◇チョコベーダー大会 11/23 16名
優勝：パチガワ　2位 103

◇KOF2002大会 11/24・29名
優勝：フェリシタン庵子（庵、紅丸、ヴァネッサ）
2位 せい君　3位 ハナ

ゲームセンターイベントリスト
GAME CENTER IVENT LIST

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
http://www.namco.jp/home/ar/location/loc-list/pb-9-niigata/index.html
1/4 20:00 第19回スト III 3rd 2on2大会
1/11 20:00 第5回ソウルキャリバーII大会 2on2
◆女性無料
1/12 20:00 第18回CAPCOM vs SNK2大会 2on2
1/13 20:00 第7回GGXX大会 2on2
◆女性無料
1/18 20:00 第8回ストZERO3大会 2on2
◆参加無料、2on2
1/25 20:00 第6回VF4EVO大会 2on2
◆称号所持者は参加無料
※すべて受付は19:00～、記載の無いものは全て参加費100円

★タカラ島古町店
新潟市古町通8番町1493 ☎025-222-5375
未定 17:00 ビートマニアIIDX8thランバト
※詳細は http://www.geocities.co.jp/playtown-knight/4910 参照

★タカラプラーカ店
新潟市笹口1-2 ☎025-240-2318
1/26 14:30 pop'n century12(ユーザー主催)
◆ポップン9大会、参加無料、受付13：30～、ルール当日発表

★芸夢'sZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
1/13 13:00 GGXXランバト大会
◆詳しくは店内ポスターにて
1/18 13:30 GGXXレディース大会
◆参加無料
1/19 13:00 GGXX 3on3
1/26 13:30 GGXXトーナメント
※すべて参加費100円(女性無料)、当日参加受付

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
1/5 14:00 チョコベーダー新春福笑い大会
1/12 14:00 GGXXシングル大会
1/19 14:00 CAPCOM vs SNK2大会
1/24 20.00 ZERO3ばんNIGHT大会
1/25 14:00 GGXXレディース大会
1/26 14:00 GGXX3on3大会

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088
毎水曜 19:00 KOF2002大会
◆受付18:00～、参加費100円
1/10 19:00 GGXX大会
1/26 19:00 GGXX大会
◆受付18:00～、参加費無料

★レィディビートル
松本市中央区2-1-10 ☎0263-39-4000
http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle
1/11 18:30 闘劇予選GGXX 3on3
◆詳細は雑誌、または闘劇HPでご確認ください
1/18 18:30 第4回ソウルキャリバーII 2on2大会
◆今度は二人一組の大会だ！相棒を探せ
1/25 19:30 頭文字D Ver2 大会
◆バージョンUP初の大会、要カード

★柏崎TOPインター店
柏崎市両田尻515 ☎0257-21-0882
http://www.geocities.co.jp/technopolis-mars/9141/
1/11 15:00 格闘ゲーム王決定戦3
1/12 15:00 音祭り3
◆「10th Anniversary Topお客さま感謝祭
詳しくはHPでチェック！

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-16 ☎076-422-1115
http://www.gamein-sanshou.jp/
1/18 19.30 VF4EVO VFR真·北陸最強列伝
◆3on3、トーナメント、三本先取、45秒

北海道 東北

北海道

★アミュージアム麻生
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
1/1 15:00 ギタフリ8th大会
1/4 15:00 VO4ランダム大会
1/5 15:00 ドラム7th大会
1/12 15:00 ポップン9大会
19:00 ソウルキャリバーII大会
1/13 18:00 VF4EVO大会
1/18 15:00 GGXX大会
1/19 15:00 ギタドラセッション大会
1/25 15:00 KOF2002大会
1/26 17:00 ガンダムDX大会
毎土日 19:00 VO4大会

青森県

★フリーウェィ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612
1/12 19:00 第4回GGXXトーナメント大会

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
http://www.aiai-group.com/top.htm
1/11 22:00 第15回VFRポイント戦 in水戸
1/12 19:00 SCN公認第6回ソウルキャリバーII大会
1/18 15:00 第1回VO4ランバトTAG大会
1/25 19:00 闘劇KOF2002店舗予選大会
1/26 15:00 第2回スト III 3rd大会

栃木県

★PLABO宇都宮店
宇都宮市築瀬町1606-1 ☎028-638-5011
1/12 17:00 太鼓の達人・新年会だドン！
◆トーナメント戦、曲選択は自由です
1/13 17:00 VF4EVO大会
◆トーナメント戦、カードの使用は任意
1/19 17:00 ソウルキャリバーII・魂剣探索隊
◆トーナメント戦、使用キャラ自由

★足利カーニバル
栃木県足利市通り2-12-8 ☎0284-41-8409
http://www.ashikaga-carnival.co.jp/
1/18 15:00 レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ大会
◆参加費50円、48人限定、詳しくは当日発表

群馬県

★セイタイトー新前橋
前橋市小相木町558 ☎017-225-6870
1/28 16:00 KOF2002大会 ◆チームバトルモード

★ゴールデンランド富岡店
富岡市富岡1346-6 キンカ堂富岡3F ☎0274-64-3464
1/26 16:00 GGXX大会
----- KOF2002大会 ◆GGXX大会後

★アミュージアム前橋
前橋所国領町2-200-6 ☎027-237-4234
1/11 19:00 2003年もよろしく！ VF4EVO大会
1/25 19:00 燃焼オレらの萌え心！GGXX大会

★プラボ前橋店
前橋市天川大島町3-3-6 ☎027-223-7773
1/5 16:30 ソウルキャリバーII The「斬」第3幕
◆3本先取、タイムリリース使用可能
1/13 16:30 バカ王選手権2003新年
◆バカSPにおけるランダム曲、パートバトル
1/26 16:30 KOF2002大会
◆トーナメントバトル

千葉県

★ゲームセンターDEEP
習志野市大久保1-17-11 ☎047-475-8918
http://game-center.jp
1/5 20:30 第4回VF4EVO大会
◆キャラ変不可、3本、45秒設定

★アミューズメント津田沼
船橋市前原西2-15-11-17-11 ☎047-493-7537
http://www.sonic-ace.co.jp/
毎金日 18:30 CAPCOM vs SNK2ランバト第2期
◆ポイント制ランバト、参加費100円
1/5 12:00 闘劇予選CAPCOM vs SNK2大会
◆シングルトーナメント、参加費100円

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
1/2 ------ GGXX年始イベント
◆詳細は2002年12月末に店頭にて告知
1/11 18.00 ガンダムEXレヴュー大会
「スキの無い投げはヤヴァいぜえ」
19:00 バカパカ2大会
20:00 「闘劇·前橋予選&エリア決勝前日」
VO4EVO 1on1大会
1/18 20:00 GGXXランバト6
1/25 18:00 闘姫伝承大会
「前回の参加者様、大変遅くなりました」
19:00 バカパカ2大会
2/1 17:00 闘劇GGXX予選
◆要事前エントリー
22:00 闘劇GGXXエリア予選決勝大会
※記載の無い大会はすべて参加費無料、当日受付、詳細は当日は発表。

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
1/5 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGXX、KOF2002、など、20時まで
1/12 12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポップン8、DDRMAX2、など、18時まで

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989
1/25 16:00 VF4EVOコロシアム大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★婆娑羅
所沢市小手指町1-43-2 黒田ビル1F ☎042-926-4448
1/11 21:00 VF4EVO大会
1/18 19:00 KOF2002大会
1/25 17:00 GGXX大会
※大会に関する詳細は店舗まで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
1/5 15:00 KOF02002ランバト第10期1節
◆参加無料5週かけてチャンピオンを決定
試合ごとのキャラ変更可能
1/12 15:00 CAPCOM vs SNK2ランバト第5期4th
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
1/19 15:00 KOF2002ランバト第10期1節
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
試合ごとのキャラ変更可能
1/26 15:00 ガンダムDX 2on2大会
◆ステージ地上面のみ
375機体はチームに1機

★新宿第一店ゲームオスロー
新宿区歌舞伎町1-22-7 ☎03-3209-5517
1/25 20.00 ゲームオスロー主催 VF4EVO大会
◆公式ルール

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ボンテビル2F ☎03-3405-4379
1/13 15:00 謹賀新年！ポップン9バトル大会
◆参加費(カード代)、バトルモード大会。
詳しくは店頭まで

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/index.html
1/6 18:00 月華の剣士2大会
1/12 15:00 GGXX大会 ◆定員32名
1/19 18:00 KOF2002大会
1/26 18:30 VF4EVO大会
※すべて参加無料、受付は1時間前より

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
1/11 15:00 GGXXランバト 2003(1R)
◆終了後フリープレイ有り
1/25 15:00 GGXXランバト 2003(2R)
◆終了後フリープレイ有り
※エントリーは当日14:00まで、フリープレー有り

★コンピューターランド小田急相模原店
座間市相模ヶ丘1-24-14 村田ビル1F ☎042--746-6876
1/18 13:00 ZERO3大会 第4回小田急相模原杯
◆受付12:50まで、参加300円
大会後にフリープレー有り

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
1/19 18.00 VF4EVO ver.Bパソピ杯
◆受付1月5日～、参加無料、定員上限無し

九州 沖縄

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
1/4 13:00 新春麻雀リベンジ
※大会ではありません
1/11 19:00 頭文字D2大会
1/12 18:00 ガンダムDX大会 ◆ルールは店舗にて告知します
1/18 19:00 闘劇CAPCOM vs SNK2予選大会
1/25 18:00 闘劇GGXX団体戦予選&エリア選抜大会
◆店舗予選終了後、エリア選抜大会開催
2/1 19:00 KOF2002大会
※すべて参加費100円、時間厳守

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
http://www.redbit ne.jp/~plaza
1/18 18:00 闘劇予選ソウルキャリバーII大会
1/25 15:00 闘劇予選GGXX大会
◆予選終了後、エリア大会を開催!

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
1/26 16:00 第2回KOF2002大会
◆参加費100円

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
1/25 18:00 第2回KOF2002大会
◆参加費100円

★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705
1/17 17:00 KOF2002大会 ◆参加費100円

★トンボ大橋駅前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705
1/11 17:00 闘劇予選ソウルキャリバーII大会
◆参加費100円、キャラ固定、トーナメント制
1/25 17:00 GGXXチームバトル大会
◆参加費一人100円、トーナメント制

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
1/11 19:00 第10回鉄拳4大会
◆参加費100円、大会終了後フリープレイ有り
1/13 15:00 成人の日記念、あずまんが大王パズボブ大会
◆参加無料
1/19 15:00 第4回KOF2002大会 ◆参加費100円
1/25 19:00 VF4EVO大会 格闘新世紀II予選
◆参加無料

近畿

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎075-251-2323
毎水曜 18:00 VF4EVO大会
毎木曜 20.00 GGXX大会
1/26 19:00 VF4EVO(格闘新世紀II予選)

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 ☎077-523-7015
1/4 14:30 第11回頭文字D2大会
◆ブースト有り、トーナメント、カード必須
1/11 14:30 第12回CAPCOM vs SNK2大会
◆レシオマッチ、ランダムマッチ、トーナメント
1/19 16:00 第3回麻雀MJ大会 ◆カード必須
1/26 14:30 第7回GGXX大会
※大会に関する詳細は店舗まで

京都府

★下鴨ヒーロータウン
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
1/4 16:00 ガンダムDX大会フウキ杯予選
1/18 18:00 KOF2002大会フウキ杯予選

★ゲームスペースプラニー
宇治市広野町西裏100 ☎077-43-9030
1/13 13:00 闘劇予選VF4EVO大会
1/13 16:00 闘劇エリア予選VF4EVO大会
1/25 17:00 闘劇予選スパIIX

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://ip tosp co.jp/i.asp?I-zap4acho&P_0
1/9 19:00 第15回GGXX関西ランバト
1/11 15.00 ガンダムDX 2on2大会
◆サイド7限定、タンク、ゾック高コストX2は禁止
1/12 13:00 VF4EVO第6回a-cho若葉杯
◆初心者向け大会です
15.00 第12回ZERO3関西ランバト
1/19 第10回VF4EVO a-choランバト 3on3
◆勝ち抜き3on3形式
1/23 第16回GGXX関西ランバト
※イベントHP■http://www.mfr.jp/acho/

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675
1/4 17:00 闘劇予選GGXX大会
1/5 17:00 ガンダムDX大会
1/11 15:00 KOF2002大会
1/18 19:00 VF4EVO大会
1/25 17.00 GGXXランバト
1/26 17:00 KOF2002大会

★スーパーヒーロー山科
山科区御料鳥ノ向町2 フウキビル1F ☎075-502-5765
1/4 19:00 ガンダムDX大会
1/11 19:00 バーチャストライカー2002大会
1/18 19:00 KOF2002大会
1/25 20:00 VF4EVO(格闘新世紀II予選)

★スターダスト
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
1/13 17:00 VF4EVO(格闘新世紀II予選)
1/27 17:00 VF4EVO大会

★ナムコワンダータワー京都店
中京区河原町通四条上ル下大阪町354 ☎075-254-0765
http://www1.odn ne jp/wt-kyoto
1/3 14:00 第三回GGXX大会

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.chal enger-am.com/
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーII大会シングル戦
◆決勝戦はSCNサイトで動画公開!
毎日曜 10.00 ソウルキャリバーIIフリーイベント
◆600円で7時間フリープレイ、23:00まで
毎日曜 17:00 weeklyガンダムDX大会
◆2on2、遠征求む!!
毎日曜 17:00 GGR公認GGXX大会シングル戦
◆決勝戦はHPで動画公開!、遠征求む!!
毎日曜 10:00 冬休み限定フリーイベント
◆1月1日～3日まで ソウルキャリバーII ガンダムDX、GGXXが 600円で7時間フリープレイ ストIII3rdは半額 1月6日はKOF2002
※第1、3土曜日個人戦終了後、ソウルキャリバーII 3on3大会
※第2、4土曜日個人戦終了後、ソウルキャリバーII Cランク以下限定戦大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am com/
1/4 18:00 GGXX大会
1/5 17:00 バトルギア3大会
1/11 18:00 KOF2002大会
1/12 17:00 WCCF大会
1/18 18:00 闘劇ソウルキャリバーII予選
1/19 17:00 バトルギア3大会
1/25 18.00 VF4EVO大会
1/26 17:00 WCCF大会

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
1/11 16:30 第13回GGXX大会
1/12 16:30 闘劇予選ソウルキャリバーII
1/18 16:30 第7回KOF2002大会
1/19 16:30 第12回ぷよぷよ通大会
1/25 16:30 第16回ガンダムDX大会2on2
1/26 16:30 第2回ポップン9大会
※すべて当日16:00まで受付、参加無料

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 ☎06-6645-7692
1/3 16:30 頭文字D Ver.2 ファーストバトル
1/4 16:30 GGXX 3on3
1/5 16:30 VO4 3マンセル戦
1/13 16:30 GGXXランバト第8弾
1/18 14:30 WCCFカードトレーディング大会
1/19 16:30 VF4EVOフリーバトル
1/25 16.30 GGXXランキングバトファイナル
1/26 16:30 頭文字D Ver.2 タイムアタック大会

★チャレンジャー堺東店
大阪市堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎0722-23-9915
1/12 17:00 ビートマニアIIDX8th 大会
1/26 15:00 ポップン9大会 (予定)

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
1/12 17:00 第2回KOF2002大会
1/19 18:00 頭文字D2大会

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
http://www.challenger-am.com/
1/1 9:00 追手門店FREEイベント
◆チケット制、週末、土、日に開催、18:00まで
※詳細はHP参照

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
1/4 13:30 闘劇予選GGXX大会
1/19 13:30 闘劇予選CAPCOM vs SNK2大会

★パーラシカゴ
東大阪市長栄寺7-3
1/23 20:00 VF4EVO(格闘新世紀II予選)

★アミューズメントパークエルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
毎日曜 25:00 VF4EVO大会
1/11 18:00 闘劇予選CAPCON vs SNK2大会

★アミューズメントギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
1/18 19:00 闘劇予選ストIII3rd大会
2/1 19:00 闘劇予選ソウルキャリバーII大会

★タウンスポット高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
1/7 20:00 VF4EVO大会
1/14 20:00 ガンダムDX大会
1/21 20.00 闘劇予選スパIIX大会
1/26 20:00 闘劇予選KOF2002大会

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町72-4-14 ☎0742-35-3208
1/4 22.00 VO4大会
1/5 14:00 DDREX大会
1/11 18:00 VF4EVO(格闘新世紀II予選)
1/12 20:00 頭文字D2大会
1/18 18:00 CAPCOM vs SNK2大会ランバト
1/19 15.00 太鼓の達人4大会
1/25 15:00 ポップン9大会
1/26 20:00 GGXX大会

和歌山県

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
1/11 19:00 新春GGXX シングル戦
1/25 19:00 新春 GGXX 3on3
未定 20.00 新春VO4 2on2大会

★K-CAT紀ノ川店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
1/1 随時 プリクライベント ◆3日まで
1/1 お年玉プレゼントイベント
◆3日まで、先着15名様にお年玉をプレゼント!
1/13 随時 成人の日イベント ◆先着30名
◆今年成人になられた方に素敵なおみやげ!
1/18 19.00 KOF2002大会
◆シングル戦、3本先取、参加無料

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
1/4 17:00 第5回KOF2002大会
1/5 17:00 第9回ソウルキャリバーII大会
1/11 17:00 第26回GGXX大会
1/12 17:00 ストIII3rd大会
1/18 17:00 バーチャストライカー2002大会
1/19 17:00 第10回ソウルキャリバーII大会
1/25 17:00 CAPCOM vs SNK2大会
1/26 17:00 兎-野生の闘牌-大会
◆定員8名、ジャッカル使用不可
※すべて受付16:00～、参加無料、すべて先着16名

中国 四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
1/18 21:00 VF4EVO 3on3大会
1/19 16:00 KOF2002大会
2/1 18:00 ポップン9大会

岡山県

★アミューズメントファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
1/5 15:00 第3回KOF2002大会
1/12 19:00 VF4EVO格闘新世紀II店舗予選大会
1/18 20:00 第8回VF4EVO 3on3大会
1/19 15:00 第7回CAPCOM vs SNK2大会
◆闘劇ルール
1/26 15.00 第7回GGXX大会
2/2 15:00 闘劇予選CAPCOM vs SNK2大会
◆闘劇ルール
※詳細はHPにて

広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www koue.co.jp/V1/
1/11 14:00 ポップン9バトルDEバトル
◆トーナメント方式
1/12 17:00 KOF2002大会◆トーナメント方式
1/19 18:00 GGXX大会◆リーグ戦方式
1/26 18:00 VF4EVO大会◆リーグ戦方式

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町 ☎087-868-6007
1/11 18.00 ビートマニアIIDX8th大会
◆課題曲(2曲)をランダム選択、平均%で勝負
1/18 18:00 第3回GGXX大会
◆使用キャラ固定のトーナメント
1/26 19:00 第18回鉄拳4大会
◆使用キャラ固定の勝ち抜きトーナメント

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
1/11 18:30 第8回GGXX大会
◆3本先取、トーナメント
1/26 18:00 オラタンver5.4大会
◆リーグ戦(ランキングバトルもかねます)

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会あてにお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 イベント準備会 係

FAX
03-5433-7212

MAIL
location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

36

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G＝ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
モッシュしまくりのライブ限定「いきまっしょい！」や「ここにいるぜぇ！」も良いが、今年度のハロプロ個人的ベストは姉さんの「東京美人」に決定。泣けます。

REDさん、お疲れさまでした。
dragon@blue.interq.or.jp

テメエ、いまにサクッとブッ殺してやるからな！

Shattered Soldierに捧げる作文。

「最近ユーザーから《コナミは海外向けソフトばっかり作ってる》とのお叱りの手紙が多く届く。しかし、ここではっきり言っておこう。だれが何と言おうと、こいつは俺たちが渾身の力を込めて日本のメガドライバーのために作った『魂斗羅』だ、受け取れ!!」「上司もこれを読むだろうからナニだが、今回はチーム全員がお金とか名誉とかそういうものじゃなく、個人個人が抑えがたく持ってる熱いもののために走り続けることができたという誇りがある。それが君たちにも伝わることを信じているぞ！」

いたってフツーなアジア系の顔立ちだけど、僕だって自分の情けない顔はあまり見られたくないものだ。正確にいえば、他人さまには晒したくないニヤニヤしたバカ面を、

『真魂斗羅』、パッド握っている時間はもーニヤニヤしっ放し！（ほかは日曜の昼に「ハロー！モーニング」を見ているときとか）

シリーズ中最難といわれるアーケード版『スーパー魂斗羅』のマシンガン×2状態よりも強そうな、連射が途切れない初期装備のマシンガン。グラフィックの進化よりも、そういった部分に月日の流れを感じてしまったり。しかし、いくら見た目が派手になろうとも『魂斗羅』は『魂斗羅』。むしろそうした進化は大歓迎だ。潜水艦がヘリに変形してもいいし、ヘリや戦闘機が人型戦闘機械になったってノー問題。ミサイルにぶら下がったり、飛行機の上でのタイマンはハリウッド映画だって描けやしない。はい『魂斗羅』の勝ち。その理由を聞かれたら一言。だって『魂斗羅』なんだもん。

メガドライブの『魂斗羅ザ・ハードコア』から8年。ようやく新しい『魂斗羅』を遊べるまでの間に得られたエピソードから、いろいろな想像をしてしまう。94年といえば、元コナミ組のトレジャーが衝撃の『ガンスターヒーローズ』でデビューした年でもある。『魂斗羅ザ・ハードコア』の発売数カ月前だ。『俺たちだってできるんだハードコア』と呼んでいたけど、発売時期と限界技術への挑戦は偶然かもしれないが、こうした鍔迫り合いはぜひ幻想として、あったこととしておきたい。

冒頭に挙げた言葉は、スーファミ版『魂斗羅スピリッツ』より一貫して開発トップに関わっている中里氏（OH！味番長）のものだ。8年前は、まだこういう言葉がゲーム雑誌にあふれていた。現在では、IRに力を入れる大手が、こうした発言を原稿チェックで「トルツメ」なんて赤を入れることは想像に難くない。○氏は以降、プレステで『ヴァンダルハーツ』を手掛けた後に、一介のグラフィッカーとしてゲームに関わり続ける（ストロイド風味のドラキュラとか）。『魂斗羅』に関わったスタッフは今では彼一人になってしまった。ここでようやく『真魂斗羅』オープニングムービー冒頭の意味につながるわけですね!!（妄想）

繰り返すけど、8年だ。海外のゲームサイトでは中里氏の開発者インタビューがガンガン載っているのに、日本ではほぼ皆無。唯一掲載されていたのが、冒頭の言葉を掲載したソフトバンク系の雑誌だけ。ゲーム発売翌週の複数の週刊誌を見たけど、目次に『真魂斗羅』の字は見当たらなかった。ん～、コレが8年もの温度差か。

とはいえ、ゲーム内容には何の問題もない。さすがにギーガー調のエイリアンはすっかりナリを潜めたけど（何かあったら株価に影響するからネ☆）、壮絶なやられっぷり＆爆発ぶりの大物キャラや有機体のグチョグチョぶりに込められた中学生感覚は健在だ。

それでいてイヤらしい配置のザコ敵、初トライで撃破なんてまず無理な中ボスに大ボス。コナミコマンドで増えた死体の山の上、稼いだ経験値を身体で感じながらニヤニヤしてしまう。テメエ、いまにサクッとブッ殺してやるからな！ エンディングにつらつらと流れる海外協力スタッフの名前を見る限り、それだけの数の人が『魂斗羅』ブランドに期待していたかが分かる。それを裏切らなかった、脳にキーンとくるキ印良品でもある『真魂斗羅』、買って損はありません。理不尽が快感に変わる瞬間、自分のスキルアップする瞬間をコントローラー越しに感じる瞬間を皆さまもぜひ味わってください。

最後に、どこかで使おうと思って使えなかったネタ。

ばんだごっあ？

（追記：情報提供してくれた友人および有志に感謝。皆さんや、こういうゲームに飢えていた僕もShattered Soldierの一員でした）



編集者談！ コレ業務用の話じゃないから、チト分かりません。開発者のコメントが冗舌かどうかはともかく、それが掲載されないのは、決してメーカーのIRのせいなどではなく、各家庭用ゲーム誌の編集部が『魂斗羅』の開発者コメントを掲載するに値しないと考えているからだろう。その理由は定かではないが、きっと誰かが言うだろう「だって『魂斗羅』なんだもん」と。

新春 年賀状 2003 賀正!

今年もやってまいりました、メーカー描き下ろし年賀状プレゼント!　210ページのはがきに必要事項を書き、年賀状の番号を書いて送ってね!!　抽選で各一名様にプレゼント!!!

参加メーカー
アイディアファクトリー　アミューズメントヴィジョン　アルファ・システム　エコールソフトウェア　カプコン　ケイブ　コナミ/コナミマーケティング　コンパイル　クロスノーツ（彩京）　サミー/アークシステムワークス/ピックバックエアリアル　SEGA-AM2　タイトー/アメディオ　タクミコーポレーション　ナムコ　ノイズファクトリー　プレイモア　童

03


02

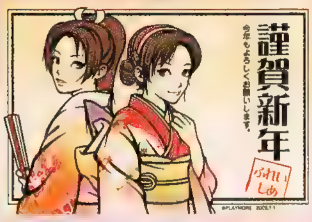

サミー/アークシステムワークス/ピックバックエアリアル

昨年は「GGXX」をはじめ、いろいろとありがとうございました。「第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル」も大盛況に終わり、まさにファンの皆さまあっての素晴らしい一年でした。さて、今年は……昨年以上にはっちゃけますゆえ！　「アトミスウェイブ」の新作をはじめ、メダルゲームのラインナップもゴンゴン来ます！　今年も頑張りますので、サミーを応援よろしくお願い致します。（販促GR　川口）

01


コナミ/コナミマーケティング

あけましておめでとうございます。昨年中は、いろいろお世話になり、ありがとうございました。このモンスターゲートも、皆さんの心のこもった熱い応援のおかげで、とうとうシリーズ三作目まで来てしまいました！今ごろ、もう新しい冒険を楽しんでいる方も多いのでは？　今年も、制作スタッフ一同の魂を込めた作品をお届けしていきます。ますます進化し続けるコナミの新作に、どうぞご期待ください！（制作スタッフ一同）

07


プレイモア

2002年は、本当にバタバタした年でした。2003年もビックタイトルがてんこもりですので、皆さんの反応が楽しみです。（激励、お叱り沢山お待ちしてます？）さらに驚かせられる年になればいいなぁと思いながらバク進していきます！　来年もよろしくお願いします。（門脇）

a happy new year!

06


08


ケイブ

あけましておめでとうございます。もう完全にシューティング専門メーカーとして開き直っている今日このごろですが、今年も最初からガンガン行きますよ～！　その「ケツイ」のほどを、ぜひお楽しみ下さい。本年もよろしくお願い致します。　（上村）



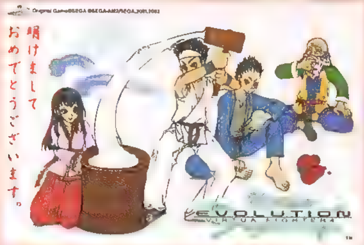
05

04

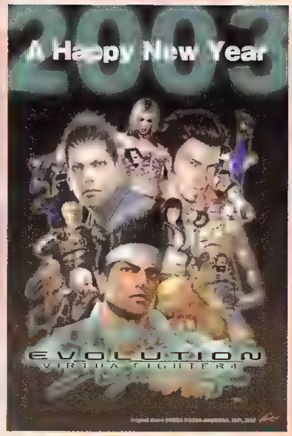

ゲー事典　メーカー年賀状が欲しい人は、210ページのアンケートハガキに必須事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送ってください

2003

11



10



09



SEGA-AM2

あけましておめでとうございます。昨年は「バーチャファイター4エボリューション」、「セガ四人打ち麻雀MJ」の2作品をリリースし、皆さまのご好評をいただけたかと思います。本年も皆さまのご好評をいただける新作アーケードゲームをリリースできるよう、より一層の精進を続けていく所存です。今後ともSEGA-AM2をよろしくお願い致します。　（広報　木原）

アミューズメントヴィジョン

皆さん、2002年はどんな年でしたか？　ワールドカップで盛り上がり、『バーチャストライカー2002』をリリースし、アミューズメントヴィジョンは、しっかりどっぷりサッカー一年を満喫しました！　さて、2003年はというと、年賀状を見て感じてもらえるかな？　テーマは情熱です！　パッションです！　2003年も皆さんの期待は裏切りません！　まずは、『F-ZERO GC/AC（仮称）』から。めーいっぱい応援してください！　（広報担当　大音師）

12



13



14



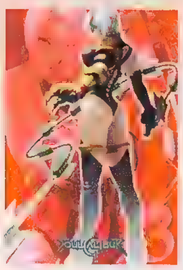
カプコン

なかなか最新情報をお伝えできない『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』ですが、一日でも早く皆さんに良いものを届けられるよう、スタッフ一同頑張っています。来年、ゲームセンターに登場した際にはよろしくお願いします。
（宣伝チーム　畔上）

15



23



24



22



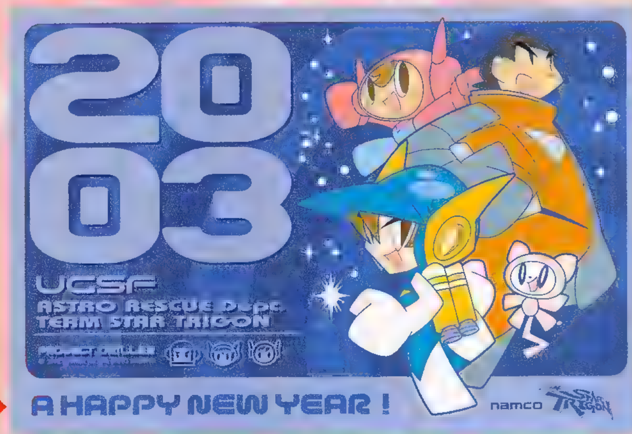
今回、プレゼントページの番号と年賀状イラストの番号は違いますので、気を付けてご投稿ください。



20



19



16



17



18



21

ナムコ

今年もいろいろありましたね～。世の中暗い話も多々ありますが、キャリバーII業務用はコンクエストモードなど大変ご好評いただき、明るい2002年を送ることができました。ひとえに皆さまのおかげです。今年は『ソウルキャリバーII』の家庭用が発売されます。ぜひご購入していただき、幸せな気分に浸っていただくとともに、景気回復にも貢献していただけたらと思います（笑）。絶対損はさせないものになりますので、ぜひご期待くださいっ!!
（景気回復に少しでも貢献したいプロデューサー世取山より）

あけましておめでドーン！　『太鼓の達人』シリーズを応援してくれるファンの皆さんにお礼を申し上げるドン。『太鼓の達人』もいよいよ4作目。新曲ワンサカ！　お祭りヒートアップ！　今年もにぎにぎしく頑張るので、よろしくお願いだドン！　（和田どん）

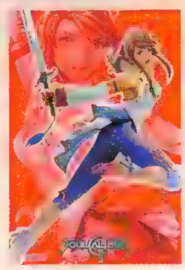
おめでとうございます。妖怪斬りまくり爽快チャンバラゲーム「魔斬」も、おかげさまで2002年中に発売することができました。年末年始の時代劇を見てチャンバラしたくなった人、お化け屋敷とか行きたいなって思っている人、ストレスたまってる人、痩せたい人？　に『魔斬』のプレイをお勧めします。そうじゃない方もプレイすれば、妖怪退治で厄払いもできて良い年になること間違い無しです。今年もよろしくお願いします。　（「魔斬」ディレクター　西村）



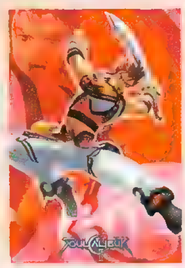
31



29



27



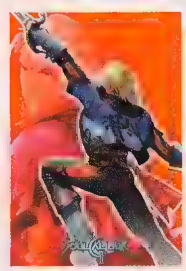
25



30



28



26

ゲー野郎　メーカー年賀状が欲しい人は、210ページのアンケートはがきに必須事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送ってください

2003

謹賀 2003 新年

38



39



40



タイトー

あけましておめでとうです。毎度おなじみの松桐坊頭でございます。今年も馬鹿やりますので見捨てないでね。それはさておき、いよいよ新作『バトルギア3』が本格的稼動開始！　今年の話題はこれで決まりだね。何！　まだエントリーしていないって？　それはいけないな。早速キーをGETしてマイカーでガンガン走ってくだされ。きっと新しいレースゲームの世界があなたを待っている。ということで、今年も全開でよろしくね。（松桐坊主）

アメディオ

2003年は、QUIZの年！　勝手ながらそう決めさせてもらいました。ゲームセンターでは、質問好きな四人の女の子が出会いを待っています。「クイズ　ケータイ　Qモード」をどうぞよろしく!!　（唐澤）

アイディアファクトリー

42



41



あけましておめでとうございます！　そして初めまして！　アイディアファクトリーです。弊社は今年ついに、アーケードの世界に参入致します。看板キャラクターである『もがちょ』が大活躍するアクションパズルです！　そのほかにも、もしかしたら……。乞う、ご期待！　（真下）

32



33



アルファ・システム

あけましておめでとうございます。今年も『式神の城Ⅱ』をはじめとして、ぼちぼち頑張っていきますんで、アーケードの方もコンシューマーの方も、どちらも応援よろしくです。（企画　須田）

36



34



37



35



今回、プレゼントページの番号と年賀状イラストの番号は違いますので、気を付けてご投函ください。

新春年賀状



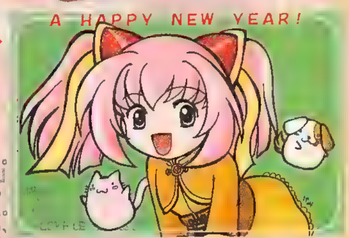
48



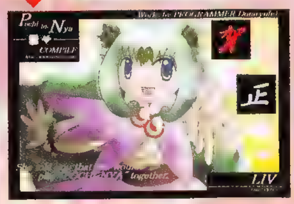
45

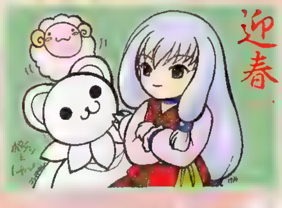


44



43


46



47

コンパイル

やっほ〜！　あけましておめでとう。2003年は猫年！　『ポチッとにゃ〜』の年にしたいね。ふふふん。もちろんネコ派だけでなく、イヌ派も大歓迎。イベントや大会なんかも考えてるから、皆さん『ポチッとにゃ〜』を応援してほしいな。合言葉は「スリー・ツー・ワン・にゃ〜！」。まったく新しい落ちゲーをいっしょに楽しんでいきましょう！　あとは他ジャンルのタイトルなんかも出していきたいね。（株式会社コンパイル　MOOにゃ〜たに）



49

童

あけましておめでとうございます。昨年は『兎』を応援いただき、ありがとうございました。今年も『兎2』など、ますます飛び跳ねる予定なので、ぜひゲーセンで白熱の対戦を楽しんでください。ぴょんぴょん。　（佐々木）



53



52

タクミコーポレーション

皆さん、新年あけましておめでとうございます!!初日の出やお年玉、新作ゲームと楽しみがいっぱいですね。皆さんが、何が一番楽しみですか？　タクミは、「楽しさはプレイヤーを選ばない」と考え、どこまでも「遊び盛り」を演出していきます。今年もタクミコーポレーションをよろしくお願いします！

（商品企画課　只石）



50

彩京

明けましておめでとうございます。早いもので、今年は彩京アーケードデビュー作「戦国エース」発売から丁度10年の節目となります。2003年の彩京新作タイトルにご期待ください！　（彩京開発スタッフ一同）



54

エコールソフトウェア

アーケードゲームファンの皆さん、新年おめでとうございます。去年は、アーケードで新作が相次ぎ、アーケードがにぎやかな1年でした。エコールも、新作を頑張って投入します。今年も、アーケードゲームでたくさん遊びましょう。　（代表取締役　真鍋）



55

ノイズファクトリー

2002年は一言で表現するならば「爆走の年」でした。1年間にマスターUPを三度こなすという偉業を達成。そして、2003年の初日の出は開発室の窓から拝む事になりました。つまり新年早々、豪快にマスターUPでスタートするノイズファクトリーを、本年もよろしくお願い申し上げます。　（社員一同）



51

メーカー年賀状が欲しい人は、210ページのアンケートハカキに必須事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送ってください

~ビート・レイジング IIDX~

BEAT RAIZING IIDX

The 1st Popularity Poll of IIDX

先月号で唐突に募集を始めたのにもかかわらず、「フェイバリットキャラクターズ」にも大好評の「フェイバリットナンバーズ」同様、たくさんの[illegible]ました。[illegible]は楽曲＆キャラクター人気投票、初のそろい踏みを記念して、大増スペースでガッツリとお送りするぜ！

THE 1ST SERIES OF FAVORITE CHARACTERS
フェイバリットキャラクターズ 1stシリーズ

投票締め切りまで短い期間だったけど、たくさんの投票本当にありがとーっ！ 今回掲載しているキャラクターイラストはお馴染みゲーム中のリザルト画面で使用されたものだが、何とGOLI氏がこの発表のために手を加えてくれたものなのだ!! 投票結果同様、イラストも楽しんでくれよっ！

セリカ人気強し！ 初代女王の座に輝く！



1st セリカ 【225.4pts.】

☆女の子の中ではセリカが一番好きです。かわいい!!!(石川県 曉良夜さん)／☆明るいところと、頭に猫を乗せられて死ぬほどグーで殴ったなどのキャラクター性が好きです。(静岡県 MARIさん)

登場以来不動の人気を集めてきたセリカ。やはりというべきか、2位以下をダブルスコアの大差で引き離しての第一位獲得となった！ 「BEAT RAIZING IIDX」の第一回にGOLI氏による最新の描き下ろしイラストが掲載されて以来、人気はさらに上昇中。ゲーム内でもアイドル的な出演が多く、プレイヤーに最も馴染み深いキャラであることも人気の秘訣か!? 新曲のムービーに登場を期待する声は、実に多い！



2nd エリカ 【112.8pts.】

☆「Remember You」でエリカにうっとり！(北海道 SETH君)

セリカの姉であるという意外な設定が公開されて以来、エリカも人気急上昇中！ 「セリカかエリカかで迷った」という人も多いようで、根強い人気が伝わってきたぞ！



3rd ニクス 【59.9pts.】

☆かっこよくて性格Love！(神奈川県 時音あおいさん)

僅差で男性陣の第一位に輝いたのは彼！ 過去のエピソードも交えたその一本気な性格が、男女問わず好感を集めたようだ。やはり[illegible]吠える男は、みんなのあこがれってことかな？

IIDX 今回初めてキャラクター部門を設立した人気投票、集計はこれからも継続していくぞ！ 最近はGOLI氏キャラのみならず、[illegible]やトランなどのキャラクターにも人気が集まりつつあり、ムービー内にチラリと登場する名前の無いキャラたちも、今後の投票人気いかんでは正式に名前を[illegible]かも？ これからも好きなキャラ、好きな曲への熱い応援をヨロシク!!

THESE ARE OUR FAVORITES!!

フェイバリットナンバーズ 3rd シリーズ集計結果

3回めの集計となる「フェイバリットナンバーズ」、先月号で「8th」の楽曲が増えてきていたが、今月はどうなっているかな？　今回はキャラクター部門と併せて投票してくれた人が多かった。もちろん大歓迎なので、引き続き応募してくれよ！

1st	Absolute	
	dj TAKA	【95.8pts.】
2nd	A	
	DJ Amuro	【70.8pts.】
3rd	Colors (radio edit)	
	dj TAKA	【58.3pts.】
	V	
	TAKA	
5th	Happy Wedding	
	ASKA	【45.8pts.】
6th	B4U	
	NAOKI	【41.7pts.】
7th	LAB	
	RAM	【37.5pts.】
	stoic	
	TaQ	
9th	sync	
	OutPhase(TaQ/dj TAKA)	【33.3pts.】
10th	airflow	
	Mr.T	【25.0pts.】
	DIVE ~INTO YOUR HEART~	
	NAOKI feat. PAULA TERRY	
	YESTERDAY	
	CHERRY	

13th	LOVE WILL...	riewo	【20.8pts.】
14th	DYNAMITE RAVE	NAOKI	【16.7pts.】
15th	Final Count Down(MTO CRY BABY STYLE)	dj TAKA feat. Jasmine	【12.5pts.】
	Frozen Ray	dj TAKA	
	Love Me Do	AKIRA YAMAOKA	
	RISLIM	ric	
	xenon	Mr.T	
	ZERO-ONE	Mr.T	
	桜	Reven-G	

絶大な支持を受け、"Absolute"首位を維持！

前回集計では僅差の1位だった「Absolute」が、今回は2位以下と一線を画して首位獲得！

「ずっと聞いていたくなるほど引き付けられる力のある曲だと思います」（神奈川県　神人さん）といった各コメントを見るに、曲の持つ底力がここにきて一気に開花しファンを魅了したという印象を受ける。カリスマ・dj TAKA氏の面目躍如といったところか？

2位の「A」、3位の「Colors (radio edit)」は相変わらずの安定した人気。数ある「Colors」の中でも、この初期バージョンは根強く愛されているようだ。また、今回5位に躍り出た「Happy Wedding」の急激な人気上昇も印象的。曲もさることながら、やはり登場するセリカの影響なのか？

もう一つ印象的だったのは7位の「stoic」。**「TaQ氏の踊り(!?)に目がいってよく死にます(笑)。」（東京都　[illegible]さん）**などとコメントが殺到中だ！　実はキャラ投票でもTaQ氏の禁欲ダンスは人気を集めており、今後の動向からは目が離せない!?

sound

4th　士朗　【59.4pts.】



☆彼が私にIIDXを教えてくれました。ありがとう!!（千葉県　[illegible]さん）

3位は逃したが、「real」で彼に斬られたいというファンは後を絶たない！　男性陣No.1の座を、次は射止めることができるのか!?

5th　エレキ　【59.0pts.】



☆エレキックに萌え！（東京都　[illegible]さん）

1位2位のセリエリに続き、こちらも兄弟でワンツー！　女性ファンからは「かわいい!!」との黄色い声援も集まっているのだ！

6th	ツガル	【56.3pts.】
7th	ナイア	【45.8pts.】
8th	デュエル	【35.2pts.】
	セム	
10th	サイレン	【28.2pts.】
	リリス	

3位以下はかなりの接戦となった今回の集計。上位はほとんどがGOLI氏のキャラで占められたが、「Love Me Do」の女性や「B4U」の女の子など、「お気に入りの曲に登場するキャラ」を1位に選んだディープなファンも多かった。今後の集計での躍進に期待だ！

INFORMATION OF BEAT RAIZING IIDX

毎号回を重ねるごとに、投稿量もCOOLに増加中！　そんな「ビート・レイジングIIDX」では、以下の投稿を随時募集中です。

●毎号募集！　毎号発表!!
フェイバリットキャラクターズ&ナンバーズ

「毎号募集、毎号発表」方式に移行して2回目の今回ですが、早くも波乱がBEAT！　この混戦を制するのは、君の一票かも知れない……!?

君の好きなIIDXシリーズ収録曲と君の好きなIIDX登場キャラクターのベスト3、愛を込めつつ送ってください！　キャラクターについてはGOLI氏が描くお馴染みのキャラクターたちはもちろん、ゲーム画面やムービーに登場するキャラクター全部が投票の対象です！

楽曲かキャラか、どちらか一方への投票だって大歓迎！　ただし投票には、必ず本誌巻末のアンケートハガキの自由欄を使ってください。

今回の募集期間中に投票してくれた方から抽選で5名の方には、右の写真の「5th」激レアグッズ（非売品）をプレゼントします。次回募集締切は1月10日必着！　Hurry up!!

●キミの力作を開発陣が評価！　IIDXイラスト募集中!!

君が描いてくれたIIDXのイラストに、IIDX開発チームの方々がコメントしてくれる！　まさにIIDXファンの投稿者には夢のような企画……なのですが、今月はお休みしてしまってsorry!!　すべてのイラストはしっかりストックしてあるので、もう少しだけ待っていてくださいね！



イラストはメールでの投稿もOKです。力作をお待ちしています。

すべての投稿のあて先はこちら！

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングIIDX」係
Eメール：raizing@arcadiamagazine.com

IIDX次回作の楽曲・リミックス・ボーカリスト&楽器演奏者募集企画 "Musicianship Trial"がスタート！

2年ぶりにIIDXチームが、一般からの楽曲公募企画をスタート！　しかも今回は、楽曲だけじゃない!!

●楽曲部門

IIDXで楽しめるならジャンル不問、キミの楽曲をゲームに登場させるチャンス!!　2年前の募集で見事採用されたkors k、ryuの両氏は、IIDX次回作でプロのリミキサーとして開発に参加予定！　プロミュージシャンを目指すなら、ぜひとも挑んでほしい登竜門だ！

●IIDX remix部門

IIDX過去収録曲を、キミのオリジナルアレンジでリミックスしてみないか!?　個性にあふれる「あっ」と驚くような新世代感覚のキミ流解釈で、名曲をさらに輝かせてくれ！

●ボーカリスト、楽器演奏者部門

作曲はしないが演奏では負けない！　そんな個人、ユニット、バンドを募集！　ムービー出演も可能なので、表現力も問われるぞ。楽曲部門、remix部門との併願も可能だ!!

応募のための詳しい詳細は、特設HPに掲載されているぞ。応募締切は2003年1月20日必着！　このデビューチャンスをモノにしたいなら、今すぐチェック！

【ミュージシャンシップトライアル特設ページ】
http://www.konami.co.jp/am/bm2dx/mt/

IIDX Hot Line　「4th」以来の楽曲募集企画「Musicianship Trial」に、燃えている人も多いでしょう。今回は新部門が追加され、チャンスが広がっているぞ。前回採用された「Clione」と「starmine」は最早人気曲になって、ベスト版CDにも収録されている。コレってIIDXファンには究極の栄誉じゃないかな？　プロを目指すキミもIIDXを極めたいキミも、積極的にチャレンジしてくれッ!!



POP'N MUSIC

ポップンな関係 No.19

Artist Collection発売記念！

村井聖夜＆くまのきよみ "初夢"インタビュー

ついに村井聖夜さんとくまのきよみさんによるユニットnatural bear／Kiyommy＋Seiyaのアルバム、「pop'n music Artist Collection natural bear&Kiyommy＋Seiya」がリリースされた。お二人の"夢"だったという1stアルバムは、音楽プロデューサーのNazo²鈴木さんも「名盤！」と太鼓判を押す傑作。そのヒミツを、今月はたっぷりと語ってもらった！

最高の組み合わせのユニット!?

――CD発売おめでとうございます！　まず新曲について教えてください。

くまの　"さいれんない♪"は、そのまんまクリスマスソングになってます。発売1週間ですぐにクリスマスが来ちゃったけど(笑)、毎年クリスマスに聴いてもらえたらうれしいです。

村井　まさかクリスマスソングになって帰ってくるとは思いませんでした(笑)。非常にnatural bearっぽい曲ですね。

――初めてのバラード"言わなきゃ"は、詞が印象的ですね。

くまの　「人生って、それを全うする瞬間に善し悪しに気付く」っていうじゃないですか。そういうのをテーマにしたんです。重いですね(笑)。歌詞の最後にある「ほら、すべての謎が解けるよ」というフレーズには、自分が生まれて、そして生きてきた意味(謎)もその時きっと分かるよ、みたいなメッセージを込めてみました。エヘへ。

村井　"言わなきゃ"のようなタイプの曲は、スローテンポでシンプルなアレンジなので、ポップンには入れにくいんですよね。CDだからこそ実現できた曲です。

――なんと"TQ～チキュウ～"は村井さんが歌っているのですね。めちゃくちゃ爽やかなボーカルじゃないですか！

村井　だれもボクだって気付かなかったりしてね。「くまのさんはこんな声も出せるんですね！」とかファンに言われそう(一同爆笑)。

くまの　それはありません！(笑)　詞のテーマは「村井さんをはじめ、働き過ぎの現代人の皆さま、地球からさえも脱出して休みたいのでは？」です。

村井　心の叫びを代弁してくれてありがとう(笑)。

――カバー曲も入っていますね。

村井　"掌の革命"ですね。「ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション2」の紐緒結奈というキャラの曲で、この時初めてくまのさんに詞を付けてもらいました。そしたら「この人『ときメモ』やり込んでるのか？」ってくらい詞がハマってたんです。曲もとても気に入っています。Kiyommy＋Seiyaのイメージの原点みたいな曲ですね。

くまの　"Mighty Guy"はサビまで地声で頑張りました。あと、"スウィーツ"はNazo²鈴木さんにお願いして、歌い直させてもらいました。

――どんな部分を歌い直したかったのですか？

くまの　心境の変化でしょうか。当時と今とでは気持ちに違いがあるので、当然歌い方も変わってくると思ったんです。こんなぜいたくなこと、アルバムじゃなきゃできないもん!!(笑)

Nazo²鈴木　うん。説得力の部分をポイントに歌ってもらいました。イイ感じですよ！　あと……何よりこの二人は、音楽性のマッチングがすごくいいんですよ。村井ちゃんの曲はメロディーがポイントなので、職業作家的なアプローチで書かれると、場合によってはベタな作品になっちゃう可能性がある。でも、くまきよが詞を書くことによって、奥がある作品に仕上がるんですよ。

目指すは「研ぎ澄まされた普通」

――とてもメロディアスな印象のCDですよね。

村井　確かに今回のアルバムは、今風じゃないかもしれませんね(笑)。でも、僕はカッコよさだけを追いかけて「今風な曲」を作ることって、逆にカッコ悪いことのように思えて(笑)。結果として「カッコイイ曲だね」って言われるのはとてもうれしいですけどね。作品でも普遍的で研ぎ澄まされた普通を目指すというか……。

時にメロディー路線の楽曲は古臭くいわれがちだけど、僕たちの曲を若い中学生、高校生が「好きです」と言ってくれる。時代の流れとか、誰かのマネとか、リスナーの顔色を窺わなくても、聴ける物を作れば聴いてくれる人はどこかにたくさんいるんだな、って思いました。

――リズムにもかなりこだわってますよね。

村井　気付いていただけてうれしいです(笑)。曲の中で使っている音色の大半は、実はリズム感を出すためのものなんです。リズム系に比べて、メロディー系は案外いつも同じ楽器を使って、自分の好きな音を選んで入れるだけ、という感じなので、結構お手軽に作っているんです。特にインスト曲を作るときも、リズムで全体の音色の半分くらいを占めたりしますね。

――そうなんですか。ところで1月5日に女性三人がライブで共演されますね。

Nazo²鈴木　natural bearとして出ますよ。

村井　間に合わない――！(一同笑)

くまの　いや、間に合わせましょう(笑)。今度は村井さんにもたくさんトークしていただきますよ(笑)。三人娘は『あいたくて…』の"天使がヤカマシイ"を歌います！　新年早々、皆さんに会えるのはとても楽しみです！　ガンバリマス！

――頑張ってください！　では、最後に読者へのメッセージをお願いします。

くまの　アルバムは聴いてくれましたか？　ここを一区切りに、また新たな気持ちで頑張っていきますので、応援してくださいね！

村井　CDを出すことが夢だったので、うれしいの一言です。このCDを聴いて、私も音楽をやってみよう、と思う人がいたら最高ですね。







pop'n music
Artist Collection
natural bear & Kiyommy+Seiya
KMEWAVE／コナミミュージック
KOLA-008
発売中　¥2,548(税込)

CHARACTER FILE No.18

hina

ジャンル名
TWEE POP
曲名
★★★777
アーティスト名
EeL



メルヘン王国のお花畑を治める女王ばちの赤ちゃん。あまりのやんちゃさに働きばちは毎日てんてこまいなんだって。

もうセケンは『9』なのでしょうか。というわけで、ハチっこの紹介で『8』のシメにさせていただきたく思います。

もともとは『ポップン2』ラフスケッチのキャラなのですが、赤と黄色の組み合わせが自分でもお気に入りで、いつかこの子に似合う曲がきたら陽の目を見せてあげたいなぁーと、割とずっと思ってました。で、大阪のライブでEeLさんに初めてお会いして、そのキュートさとはっちゃけポップさに「ついにその時が来た！」と一人で盛り上がってしまった次第です。

ちなみに名前はお友だちの赤ちゃんから頂きました。この子もはっちゃけお姫さままで向かうところ敵なし！　です。(shio)

POP'N NEWSPAPER

このライブを見れば、きっと2003年も福来たる！　12月号で「はっちゃけトーク」を聞かせてくれた、Sanaさん・ふじのまなみさん・くまのきよみさんがニューイヤーライブを開催するよ。

●ポップン三人娘"新年会"

【日程】 2003年1月5日(日)
【会場】 渋谷 クラブクアトロ
【時間】 開場・16：30　開演・17：30
【出演】 Sana、パーキッツ、natural bear
【チケット】 発売中
チケットぴあ：03-5237-9999 (Pコード：144-660)
ローソンチケット：03-3569-9900 (Lコード：35538)
イープラス：http://eee.eplus.co.jp
【料金】 前売：¥4,300 (税込) ／当日：¥4,800 (税込)
※1ドリンク付き　整理番号付き
【主催&お問い合わせ】
(株) マジック・ワン・コーポレーション
TEL：03-3405-9744



ポップンなプレゼント

今月は、村井聖夜さんとくまのきよみさんの直筆サイン色紙でキマリ！　お二人が同時にサインを書いたものはこれが初めてなんだって!!　これはスゴイっ！　抽選で三名のラッキーな方に当たっちゃうよ。さらに超絶ラッキーな1名の方には、くまのさんが前回のポップンアーティスト大集合で着ていたTシャツ(実物!!　洗濯済み！)をプレゼントしちゃいます。



新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その21

～ワオワ～オの巻～

こんちわ。そう！　今月発売された俺のめちゃいいニューシングル"Slow Down ～地球よ廻れ～"は聴いてもらえたでしょうか？　え？　まだ？　まじでいいので、みなさんぜひ×2、聴いてやってくださいね。

ちゅ～か、前回アホな事などを機嫌よ～く言うてたら……おやおや？　何なに？　うっそ～ん？　しまったーッ！　20回記念やったんちゃうんけーッ？　って……。お～え～ッ！　今気付いたっちゅ～ね～んッ！　もぉ～ッ！　……それやったら、気付かん方がよかったっちゅ～ね～んッ！　とか無理やり盛り上げて言うほど、そこまで思ってないねんけど……さッ！　まぁ、一年を振り返るっちゅ～時期ですよ。ハッキリ言って、振り返りたくないやいッ！　なんて、常日ごろは思ってますが……。

しかし二〇〇二年、正月二日からウダウダ働いた甲斐あって？　確かにいろいろあるわけで。うれしい事もむかつく事もそりゃ、当たり前に……。ん～、でもでも"初体験"が凄まじく多かったなぁ今年……なんて。あるのかよーッ！　この歳で初体験がッつー、この人生の喜怒哀楽と奥深さをちらっと横目で視界に入れながら……、そんなのろのろドライヴィンに意外とべそかいたりニヤついたり……、結局また、目の前の1ミリ先でいい、一歩＝刹那でもいい、笑いなんかを探しては、上へ下へ西へ東へ出したり下がったりの毎日なんだけど。

初体験が多かった分？　本当今年は出逢った人も多くって……。それでまた一喜一憂したり、別にしたくもないのにさせられたりしてる自分も確かにいるわけで。それでも自分の部屋で独りで居る時にだけ、ひっそり感じたり願ったりしてしまう"誰にも言わない感謝や永遠や、って……、現実をシカトさえすれば、なんとなくで一瞬で、ロマンチック過ぎかも知れないけど、一人間の普通のリアルだったりもしない？

ッて事で、今年出逢えた皆さん、今年もお世話になった皆さん、諸々ありがとう。来年も気負わず行くんで、あったかい目でよろしくでっする～ッ！



先月号のフォトセッションより。この新ヘアカラーは小誌が初お披露目でした。

クイズケータイQモード。
～MailもChatも恋しTel～

©AMEDIO 2002 ©DORASU ©柳坂 明彦 2002

クイズだけではもったいない、画像の彩をたん能してこその『Qモード』ッ!! 今回は、そんなドキ☆ワク百花りょう乱のイベント&ごほうび画像を一部紹介！

Text：カイゼルちくわ

クイズ ケータイQモード
■メーカー：アメディオ／タイトー
■ジャンル：クイズゲーム
■操作方法：8方向レバー+4ボタン(レバー無し可)
■発売日：2003年1月発売予定
■使用基板：NAOMI

ちょっとおさらい ご褒美画像とは!?

このゲームではクイズパートを終える度、仲良くなった女の子から画像付きメールが送られてくる。クイズパートは通常一カ月に3回発生するため、その通年総数は想像しただけで胸焦がす数になるって寸法だよ君ィ!!



画像はお好みのアングルで、ゲーム中の壁紙に設定可！解答意欲が五割は増す模様。

春

桜の咲くころは、出会いの季節……ケータイチャットで知り合った女の子と、心暖まる物語が始まります。



女の子とケータイでやり取りをしている最中、公園で「ドッシ～ン」とぶつかり出会うの図。この胸の奥のこそばゆさは …恋の予感か!?

夏

夏は遊ぶ季節と憲法で決まってる！日ごろの憂さも一時忘れて、日本の夏を存分に楽しむといいでしょう。



夏最大のイベントと、編集部内満場一致で決定した海水浴のシーン。日本の四季ってホント最高だネ!!

秋

色付く木の葉に、誰もが心揺らす。出会いから半年が過ぎたこの季節、今なら心の内も語りあえるはず？



遅刻したら、素直に謝ったり怒ったりできる間柄に。このころから昔の「将来の夢」や進路の不安などの、高校生らしい悩みも話題に上るようになり……。

冬

寒く、冷たい冬が来ましたが、冬が明ければ暖かな春が来る。不安を胸に抱きつつも、未来の芽生えを夢見て、今ここに……



出会いから一年、女の子がついに進路を決める。どの職業が最適か、真剣に悩み考えるが義務ッ!! そしてこの後、運命の最終イベントが君を待つ！

すべての画像をその目で拝め!!

ゲーム内すべての女の子の画像には、4種のパラメータにより変化したものに「ノーマル」状態を加えた計五つのパターンが存在する。さらにイベント時には、親密度が高いと特別な画像&展開が!! 完全制覇はいばらの道程だが、今回は179ページに本作設定資料集を掲載した!! 道程の君の恋の渇きをこれで癒してくれ！

ゲー事典 クイズケータイQモード　キャラクターデザイン・原画：永井拓郎　197〇年4月18日生まれ。血液型AB型。岐阜県在住。大学在学中に雑誌でイラストなどの仕事をした後、某ゲーム会社に勤務。昨年退社し、現在フリーで活動中（お仕事募集中）。ゲーム会社に勤務していた時に製作にかかわったタイトル「わくわく7（AC）」「わいわいテニス2（PS）」など。

静の中に同居する至功の流体——



立体貴族
〜俺たちゃムッシュ〜〜

立体作家・媚山氏とアルカディアのコラボレーションでお届けする、立体貴族特別企画。3回めとなる今回、媚山氏が立体化を試みたのは、鉄拳シリーズのリン・シャオユウ。独自の解釈で立体化された、かつてないキャラクターイメージをお楽しみあれ。

解説：田渕 健康

立体作家より

「粘土造形師」の媚山です。僕は「モデラー」じゃありません。あ、分かんない人は気にしなくていいんで、気楽に見てください。

今回は「鉄拳4」の凌 暁雨です。一応、「八卦掌」を自分なりに研究してみたんですが（ビデオ、専門書、武術誌数冊を自腹で購入）、僕の判断で「時間を止めてしまうと立体映えしないからつまんない」という理由でやめました。で、しょうがないからアイドルっぽく造ることに決定。って、それじゃ買った資料全部ムダ？　まあいいや。では簡単に説明していきます。

まず顔です。いつも通り「キモチ悪く」ならないように気を遣っています。女の子が「歯を見せて思い切り笑っている」表情はほとんど造ったことが無いので、これは僕の成長過程の第一段階と思ってもらえばいいのではないでしょうか。これと同じ表情をあと2〜3個造ればだいぶよくなると思います。

手のしぐさは自分で同じ動作をしてみて、不自然に見えないように確認しながら造りました。

腹周りについては、とりあえず「表面のイメージ」で造ってみましたが、もうちょい「骨格と筋肉」を勉強した方がいいですね。まあ、これも成長過程の一段階めってとこです。

腰から下の白い部分は、仮に台座らしい形にした場合、左手が不自然に見えてしまうので、「人間の下半身」の形状を残してみました。

と、まあこんな具合なんですが、この企画では「カネになる商品」でも「よく出来た模型」でもなく、「躍動感あふれる粘土造形作品として、キャラクター性を損なわない程度に好き放題やらせてもらおうと思います。そんなわけでこれからもよろしく。



全高約10cmのトルソーの中にあふれんばかりの情報量を詰め込んだ造形は、見るものを飽きさせない求心力を持つ。



両手の「動き」がキャラクターの快活さを表現。ただの棒立ちではなく、ポージングに「表情」を出すのに成功している。



表情は「白い歯がこぼれるような笑み」に挑戦したとのこと。ここまで温かみのある笑顔を表現できたのは見事。



シャオユウを象徴する「ウサギ」をあしらったバックプリントの再現もさることながら、首、腰の傾斜バランスも秀逸。

貴族NOW

相変わらずの冴えを見せてくれた今回の媚山作品ですが、これからも当シリーズは続いていく予定です。媚山氏に立体化してほしいキャラクターや、感想などありましたなら、立体貴族あてにおハガキをお待ちしております。さて、次回の「立体貴族」は、2月に開催される立体造形イベント「ワンダーフェスティバル2003・冬」を大特集予定！　お楽しみに。

プライズワンダーランド

年が明けてもプライズグッズの勢いは増すばかり！今月は、11月に行なわれた内見会の模様も併せてお送りするぞ。

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

1 カプコンキャラクター描き起こしピクチャークロック

バンプレスト・1月中旬登場・4種



カプコンキャラで時間をチェック！

皆さんご存知の大人気カプコンキャラクターが、スタンドタイプの置時計に。何と、イラストは全点「カプコンデザイン部」のイラストレーターによる描き下ろしだ。

2 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.7

セガ・1月中旬登場・3種



もう一つの北斗が輝く！



毎月恒例となった人気フィギュアシリーズ第7弾。今回は、修羅の国へ乗り込んだファルコ、名も無き修羅、そして北斗琉拳の使い手シャチを立体化している。海洋堂による原型は、まさに見事の一言！

3 どうぶつの森+ コレクションマスコット Part4

SYSTEM SERVICE・1月登場・5種





自由気ままなプライズ人生

人気キャラクターが目白押しの『どうぶつの森+』キーチェーンも、いよいよ第4弾を迎えたぞ。カッペイ、ジョニー、るすばんハニワくんたちと、いろんな場所に出かけよう。

4 大魔神 ハイグレードフィギュア

セガ・1月上旬登場・1種



大魔神降臨!!

ガメラと並ぶ、大映の特撮ヒーロー大魔神が、約32センチのビッグフィギュアで登場だ。よくぞここまで！というくらい造り込まれた、怒りの形相に注目!!

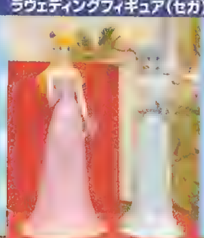
内見会リポート

新作プライズをチェック!!

今月は、11月上旬に行なわれたプライズ制作各社の内見会の模様をお届けするぞ。2003年春に登場する注目アイテムはこれだ！

5月

5月もフィギュアがいい感じ。中でも「GGXX」のリアルフィギュアと、「エヴァンゲリオン」の綾波とアスカのウエディングドレスに注目！



新世紀エヴァンゲリオンエクストラウェディングフィギュア（セガ）



ギルティギア イグゼクス リアルフィギュアコレクション（バンプレスト）

4月

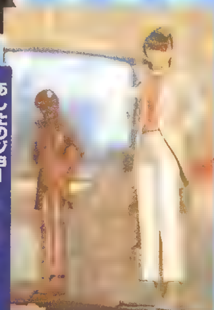
「あしたのジョー」やナコルルなど、4月はビッグフィギュアに良品発見。「ガンダムSEED」キーホルダーの、ピンクのハロも捨て難い。



機動戦士ガンダムSEED フィギュアキーホルダー3（バンプレスト）



SNK ソフビフィギュアボックス～純白の少女ナコルル～（バンプレスト）



あしたのジョー ハイグレードフィギュア（セガ）

※掲載した写真のプライズは試作品のため、実際の製品とは異なる場合があります。

8 どうぶつの森+ ぬいぐるみ Part4

SYSTEM SERVICE・登場中・6種



メロメロ！つぶらな瞳に

まったりとした雰囲気で根強い人気を誇るゲーム「どうぶつの森+」。ぬいぐるみシリーズも第4弾を迎え、ラインナップがますます充実！

5 東京ミュウミュウ コレクションフィギュア

セガ・1月下旬登場・5種

みんなそろってご奉仕するにゃん



TVアニメも好評放映中の「東京ミュウミュウ」のヒロインたちが全員集合！人気原型士・あげたゆき氏による至高の逸品だ。

9 機動戦士ガンダム フル可動MS PART3 ～テキサスの攻防編～

バンプレスト・1月下旬登場・5種

これはいいものだ～



8センチと小サイズながらも各関節が可動するフルアクションモデル。第3弾となる今回は、劇中でも人気の高い「テキサスの攻防」を再現しているぞ。荒野を駆けるギャンとシャア専用ゲルググの雄姿をとくと見よ！

6 頭文字D バケットシート携帯スタンド

セガ・1月下旬登場・3種



携帯の安全はこれで確保!?

走り屋といったら、バケットシート！　ということで「頭文字D」のロゴをあしらった、シート型の携帯スタンドが登場。タイヤタイプもあります。

10 おジャ魔女どれみドッカーン！ ハムスターぬいぐるみ

バンプレスト・1月上旬登場・6種



みんなハムスターになれ～！



「おジャ魔女」たちがキュートなハムスターに変身！　まるで劇中のひとコマを見ているような気分を味わえるぞ。フードは脱がすこともできるのだ。

7 ジョー＆飛雄馬 夢の共演キーチェーンフィギュア Ver.2

セガ・1月上旬・4種

立て！立つんだ飛雄馬！



ジョーと飛雄馬、夢のカップリングが好評のキーホルダー第2弾。一徹とジョー、段平と飛雄馬の組み合わせが笑いを誘いますなあ。

今月のプレゼント

各メーカーさんからいただいたプライズグッズを、今月もドーンとプレゼント。当選すれば今年の運勢もバッチリ？　詳しくは208ページのプレゼントコーナーを見てね。

①カプコンキャラクター ピクチャークロック　3セット

②おジャ魔女どれみ ドッカ～ン！ ハムスターぬいぐるみ　3セット

③頭文字D バケットシート携帯スタンド　3セット

6月

THE 指揮官 外伝　ビッグアーミーカー（タイトー）



西部警察 携帯ストラップ（セガ）



魁!! 男塾バスタオル（エイコー）



新世紀エヴァンゲリオン ボトルキャップフィギュア（セガ）



プライズ初登場の「西部警察」に「男塾」、そしてアーミーカー。6月は男気に溢れたプライズに注目したいッス。

増える増える増え～るBINGO!
BINGO PARTY Splash

ボールの行方を操作できる、ファン待望のビンゴゲームが登場！　ビンゴパーティーシリーズ最新作は、フィーチャーとビジュアル・サウンド効果とも大迫力だ。小林克也氏のD.J.でみんな一緒に盛り上がれ！

ビンゴパーティースプラッシュ
■メーカー：セガ（メカトロ研究開発部）
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：タッチパネル＋2ボタン
■発売日：2002年12月5日
■使用基板：―
メカトロ研究開発部HP　http://www.sega-mechatro.com/

セガ「メダルいっぱいキャンペーン」実施中！

[illegible]

メダル「始めてみよう」物語

メダル部創立以来の大勝利がやってきた

11月某日、池袋GIGOに集結したおじゃ部長とK。3000円200枚分のメダルを手に『ビンゴパーティースプラッシュ』へ向かった。メダル部創設以来の大勝利が待っているとは知らず……。



この記事に嘘・偽りが一切含まれていないことを証明する1枚。薄給（?）の中からなけなしの3,000円を投資するおじゃ部長。ちなみに、メダル料金は経費で落とすことができないらしい……合掌。

ゲームはレベル1～5のスポットカードを選択してスタート（下段1参照）。巨大カプセルで8個の数字が決定し、カードの縦・横・斜めいずれかにラインができればメダルが払い出される。カードにはレベル設定があり、数字入れ替え機能などさまざまな特徴がある。運と頭脳が必要になるぞ。

今月は1時間半の勝負。池袋GIGOは1ゲーム10枚ベットだから、20ゲームはできる。これなら1回くらいはビンゴが完成するだろう。ということで、午前10時30分ゲームスタート！

レベル1のカードだったおじゃに対し、KはL字型に5ヵ所が有効になったレベル3のカード（右写真参照）。たった2個目の数字でリーチ、これって簡単にビンゴじゃないの？　果たしてその通り、Kはいきなり2ライン完成、18×2の36枚を獲得したのであった。



運命の第1ゲーム。1球目に一気に4ヵ所が有効となるボンバーボールが登場するが、すでに有効だったL字型の2マスに重なる。まさに不運。しかし、2球目でリーチ。運が開けてきた。この後は、マグレとしかいいようのない数字が決定し、カード上に十字架が完成したのであった。



対するおじゃも2戦目に24枚獲得。幸先よすぎる？



① **ビンゴカード**　全25マス。境界をランダムに動くボンバーボールは4マスを有効に。
② **オッズ**　ベット数に応じて上昇。球数が少ないほど高い。なお8球目は変動する。
③ **カード**　選択したカードを示す。レベル3以上なら、当たり確率大！
④ **ジャックポットメーター**　ベット数に応じて上昇。満タンになれば、ジャックポットチャンスゲーム発生。
⑤ **数値データ**　ベット、ウィン、クレジット数を表示。リーチ時はビンゴボールも表示。
⑥ **操作ボタン**　ビッグウェーブチャンス時に巨大カプセルを傾けてボールを狙う。

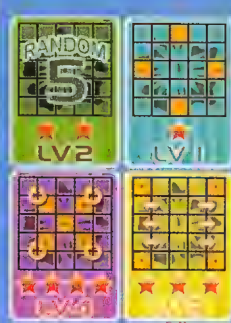
ビンゴパーティースプラッシュ ワンポイントレッスン

メダル部責任編集

1 いいカードを選べ

[illegible]





2 カードを巧みに操れ

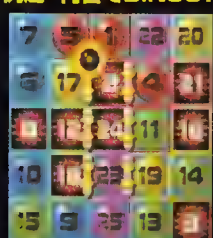


[illegible]



[illegible]

例題：何番でBINGO?



解答編



18を右へ2マス、2を左へ1マス移動すれば、7もビンゴ。正解は11と7の2面待ちの完成！　このように全体を見渡して、ビンゴを成立させるのだ！

ゲー事典　二人で1,712枚獲得の大勝！　今までにこんな勝ち方があっただろうか？　二人ともレベル3&4のカードでビンゴ率5割を超えたことが勝因と思われる。なお、レベル1&2では、1割台が関の山。通算ではおじゃ3割4分4厘、K3割7分5厘。3割5分が、損益分岐点になりそうな感じだ。しかし、Kはライドベット1回成功でやめておけば……。強気もほどほどに。

2戦目は獲得したメダルをそのまま賭けるライドベットを敢行したK。残念ながら外してしまうが、強気の攻めが幸運を引き込む。



第4ゲームでレベル4のカードを引き当てたK。何と25マスのうち、9マスが最初から有効となっている。4球目までに2ラインリーチ、5・6球目でそれぞれビンゴ！　当たり過ぎじゃないかコレ？

第4ゲームに続き、第5ゲームにはライドベットで勝利。さらに第7ゲームでは、ビッグウェーブチャンス（下段3参照）も到来。巨大カプセルを操作して、ビンゴに必要なナンバーを引き込むのだ！　これが当たれば、100枚ゲット！　その結果はいかに？



身を乗り出してカプセルを操作するK。ビッグウェーブチャンスは本当に狙うことができるぞ！　1回目は残念ながら外してしまいましたが。そうそう、後列からだと若干カプセルが見にくいです、セガさん。

中盤に差し掛かるとターミナルは一般のお客さんで満席に。そんな中、おじゃ10連敗、K7連敗を記録。この雰囲気を断ち切ったのは、またもレベル4を引き当てたK。一球目にボンバーボールが入り、縦ライン完成（250WIN）！　こんなことがあるのか？



右上に"ロ"の字を書くように計8マスが既に有効となったレベル4カード。1球目のボンバーボールで右下4マスが有効になり、あっという間の1ビンゴ。D.J.の小林克也氏も大忙しの大絶叫だった。

ここからKの太っ腹ベットが始まる。20～30枚ベットは当たり前、ライドベットは徐々にエスカレート。1時間25分が経過して、迎えた最終32ゲーム目。Kは448枚ライドベットの暴挙に出た。対するおじゃも残り101枚から100枚をベット。おじゃ対Kの勝負、どうころんでもKの勝利は堅いはずだったが、ゲームの神さまは存在した。Kはハズレ、おじゃは140枚獲得！　そして、さらに驚いたことに、両者ともジャックポット（以下JP）チャンスゲーム（下段4参照）が発生していたのだ。8球目が入った瞬間、両者ともラインが完成、この土壇場で勝負はJPに持ち越しとなった。

勝負の行方は最終3ゲーム目までもつれ、おじゃ631枚、K718枚を獲得。合計940対772でKが辛くも逃げ切り成功！



運命の最終ゲーム。Kは1球目で当たれば13,440枚の大勝負だった。ゲーム自体は外したものの、左上のジャックポットチャンスが完成するのであった。



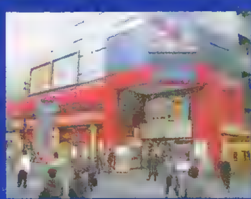
JP第1ゲームは、おじゃ218枚対K136枚。第2ゲームは217対224、第3ゲームは196対358。ちなみに池袋GIGOでのJP最高当たり枚数は13,000枚とのこと。これって、何ゲーム続いたんだろうか……？

BINGO PARTY SPLASH 32ゲーム完全データ

※Bet：賭けた枚数　Lv：カードレベル　Win：[illegible]

K				NO.	おじゃ			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	3	36	226	[illegible]	11	1	0	189
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	2	0	180	[illegible]	10	1	18	211
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
42	2	75	245	[illegible]	10	1	0	205
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	1	0	160	[illegible]	10	2	0	185
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	4	0	140	[illegible]	10	1	14	179
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	2	0	120	[illegible]	15	3	0	150
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	3	18	118	[illegible]	10	1	0	130
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	3	18	108	[illegible]	10	4	0	110
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	3	18	98	[illegible]	10	3	0	90
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	3	0	70	[illegible]	10	3	0	70
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
32	1	0	60	[illegible]	18	1	25	85
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	4	282	322	[illegible]	10	2	0	133
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20	3	28	310	[illegible]	10	2	32	145
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	3	0	272	[illegible]	10	3	24	127
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20	4	100	322	[illegible]	10	3	0	107
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
140	3	448	670	[illegible]	10	3	14	101
448	[illegible]	0	222	[illegible]	100	3	140	141

K		おじゃ	
JPゲーム獲得枚数	718	JPゲーム獲得枚数	631
最終メダル枚数	940	最終メダル枚数	772
ビンゴゲーム勝率	37.5%	ビンゴゲーム勝率	34.4%
ライドベット勝率	27.3%	ライドベット勝率	33.3%



ビンゴパーティースプラッシュのあるお店♥

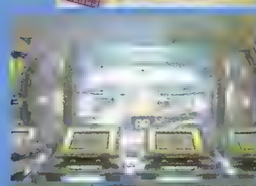
今回お邪魔したのは池袋GIGOさん。きれいな店内では多くのお客さんがいろいろなゲームを楽しんでいたぞ。まったくお世話になりました！

■池袋GIGO
東京都豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル

③ BIG WAVE CHANCEを活かせ

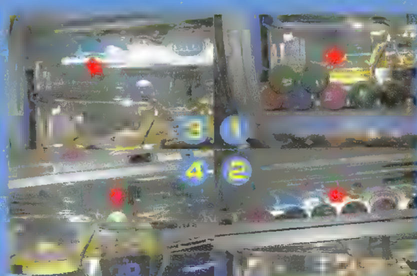
最初にリーチが掛かったプレイヤーには、ビッグウェーブチャンスが与えられる。[illegible]ボタンで巨大カプセルを傾け[illegible]、自分のビンゴ球を[illegible]利な場所[illegible]移動させよう。コツを紹介して[illegible]ので、参考にしてくれ!!





左右に傾く巨大カプセル。美しい。

ビンゴ球は11番！ ビッグウェーブチャンスをモノにしよう



①カプセル左に位置する11番ボール。左へ傾けて、赤球など余分な球を落下させる。球が上昇していく際に、左から2～3番目くらいに来るようにするのが目安。

②上昇中に左から3番目という好位置をキープした状態。これより左に位置すると上昇中に左へ落下、右にあるとトレイに乗らない可能性が高くなる。

③トレイに3個のボールが落下。緑色の11番より右にある青球二つの方が受け皿に近く有利に見えるが、勢いが強過ぎて弾かれてしまう危険性が高い。

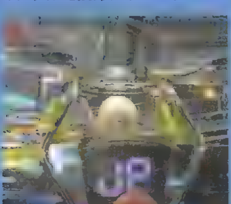
④11番が見事受け皿に落下した状態。前を行く青球二つをクッションにしてトレー上でスピードダウン、受け皿に静かに収まったのである。

④ ジャックポットに頼れ

[illegible]



JPチャンスゲーム成功の瞬間。2ライン完成すると、JPゲーム時のオッズが跳ね上がり、さらに大量のメダルを獲得するのチャンス！



JPゲームは、カプセルにJPボールが入るまで半永久的に継続。運が良ければ一気に数万枚も！



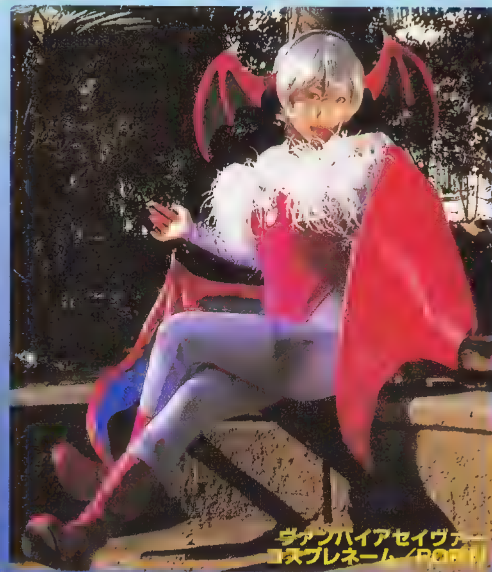
他プレイヤーが通常ゲーム中に一人でJPゲーム。優越感満点！　決定する8球それぞれにオッズが設定されており、球番号×オッズが獲得メダルとなる。

ゲー事典 今回は、ロケテストバージョンでの取材でした。プレイした二人とも勝ってしまったのですが、セガさん、設定は大丈夫でしょうか？　一緒にプレイしてた人もみんな勝ってたようですが……。というわけで、没入度★★★★☆　一攫千金度★★★★☆（ビンゴでは最高かも）　低資金度★★★☆☆（今回は10ベットからだったので）　初心者オススメ度★★★★★★！

文／中里 毅 Studio K-POWER Design Works　協力：COSPA

CAPCOM カプコンキャラクター特集

Feel So Good Style



ヴァンパイアセイヴァー
コスプレネーム／RORIN

毎回一押しのコスプレイヤーさんを紹介しています。今回は、見事なリリスのコスプレをしてくださいました、RORINさんです。衣装もさることながら、なりきり度がかなり高く、キャラクターとしてのリリスがよく出ていてかわいいですよね。

ご挨拶

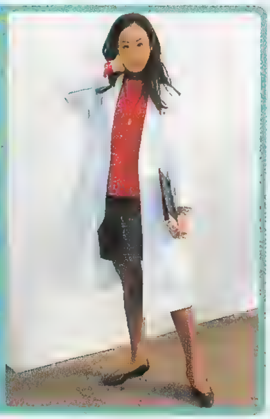
皆さまお元気でしょうか？　コスパの中里であります！

すっかり寒くなって冬も本番ですね。毎度の事ですが、屋外のコスプレイベント時には防寒対策を万全に取ってくださいね。

さて、今回は「カプコン特集」と題して投稿を募集致しました。対戦格闘ゲームの原点といえる作品『ストリートファイターII』シリーズから始まり、現在も数多くのキャラクターが存在します。生まれて初めてのコスプレは春麗というコスプレイヤーの方も相当多いのではないでしょうか？　それでは、コスプレ・プレイスタイルいってみましょう！



背景の森がいい感じ！　さすが秘密工作部隊って感じ？



既製品を利用してうまく表現しています。カッコイイ！



主人公らしい堂々とした構えが迫力あります。



小物も丁寧に作っていてかわいい！　でもかごの中身って……。



難しい衣装をきっちりと仕上げていますね、カッコイイです。



セクシーなポーズがとても魅力的なモリガンです。



サングラスの似合う渋いウェスカーです。ポーズもいいですね。



◆サイバーボッツ　デビロット姫【MARCYさん】
懐かしい！　衣装も綺麗に出来ていて感動です。



これはすごい(笑)！　オリジナリティが溢れています。

コス事典
■お詫びと訂正：先月号のアルカディアにおいて、コスプレネーム刹羅さんが刹那さんと記載されておりました。ご本人さま、読者の方に心よりお詫びを致します。
■イベント情報：1月26日(日)インテックス大阪でCOSPA WAVEが開催されます。しっかりコスパのHPをチェックしてくださね！

告知 ギルティギア特集

[illegible]ギルティギアシリーズの特集を[illegible]します！[illegible]でも、ギルティシリーズに出てくるキャラクターであれば何でもOK！[illegible]コスプレ[illegible]ギア特集」と明記してください。人気のあるタイトルなので、今から楽しみでございます。たくさんの投稿お待ちしております！[illegible]ギルティは熱い!!



◆ソル、ミリア【楓さん、橘沙恵さん】

『iTV24』情報局！

このページにご協力いただいている(株)コスパさんがバックアップする、インターネットテレビ番組「真夜中のゲーム事情MoeTV」&「ちゃぷのへや」のお知らせです！　この番組は、毎週木曜日『iTV24』で放送中のPCゲーム&コスプレの情報番組。イベント情報のほか、毎週コスプレイヤーさんをゲストに迎えて楽しく放送しています。ぜひご覧になってください。不定期ながら、このコーナーでも最新情報が入り次第お伝えしていきますよー。

itv24.com
http://www.itv24.com/



メインパーソナリティは、お馴染みやまけんさん(左)。そしてコスプレパーソナリティのちゃぷさん(中央)と乾さん(右)。三人で楽しく放送中。

まとめ&次回予告

さすがに、カプコンキャラクターということで、さまざまな投稿が集まり、カプコンの長い歴史を感じつつ、担当スタッフも実に楽しく投稿を拝見させていただきました。

さて、次回は、新年一発目ということで、毎年恒例冬の祭典、コミックマーケットの特集を考えております。もちろん皆さまが冬コミで撮った写真もお待ちしておりますので、どしどし投稿してください。さらに、通常の投稿も随時熱烈募集中です。コスプレしたら即投稿(笑)！　コスプレ・プレイスタイル、次回もお楽しみに〜。

投稿&お手紙大募集

●[illegible]コスプレ[illegible]
基本的にはアーケードゲーム中心ですが、あなたの自慢のコスプレ写真ならジャンル不問。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店などを教えてください。その際、[illegible]

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取[illegible]

●コスプレカメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、写真の[illegible]キャラクター名とコスプレネーム(被写体の方の)、使用機材(カメラ／レンズなどなど)[illegible]などを明記してください。なお、被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよー！

●そのほかコスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもあり。新コーナーのアイデア、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれのあて先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

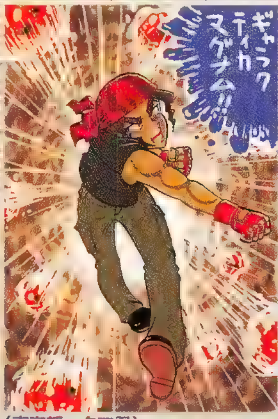
[illegible]忘れなく明記してください。[illegible]よりお待ちしています。ホームページも併わせて募集中です。

KOFッ子 KINGDOM

KOFファンページ

好評発売中のKOFムックを読んで対戦に強くなれ！ もしくは、投稿作品の参考にしよう！ 全キャラ全技全ボイス掲載のKOFムックは、君のイラストをもっとレベルアップさせるはずだ、今すぐゲット！

Text：サクテル

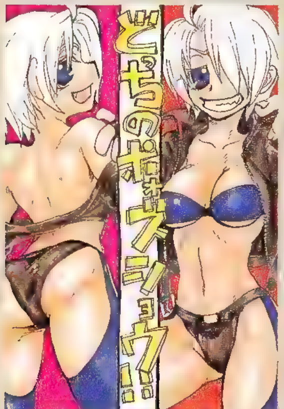


（東京都 タマ君）
☆必殺技はすべてアッパーカットのKOFなのら。しかも、吹っ飛びモーションがやたら長い。

今月の国宝級



（神奈川県 RPさん）
☆K9999のモリモリとした腕の描き込みが熱い！ この二人を近付けてはいけない！



（福岡県 皐月トミィさん）
☆今夜のご注文はどっちどころやないですよミスター！ どっちのポーズもお願いでゴワス！



（東京都 ささきいちいさん）
☆毎年この娘のスマイルがあるから、安心できますよねっ。



（千葉県 ちーかまぼこさん）
☆MAX2レベルの暴言を吐いてみましたが。っていうか、見慣れるものでもないよーな。



（埼玉県 Pohi君）
☆『EX2』でもふびんなめに遭っているチョイとチャン（左ページ参照）。安息の日は来るのか……。

背景キャラでいこう！

KOFの背景にネオジオキャラを登場させたまえ、という学生運動から発展したコーナーである。



（三重県 ミスターうどん君）
☆ああっ、夢を諦めちゃダッメー！



（埼玉県 でばいそ君）
☆そう、今年のKOFはお祭り[illegible]使わせれー！



（東京都 ケコゲさとる君）
☆ヒイッ、背景キャラで逝っちゃイカ……

KOFトレーディングカードが当社より発売決定!!

KOFネスツ編に登場する全キャラクターのビジュアルが収録されている、ザ・キング・オブ・ファイターズ トレーディングカード[1999-2002]が発売されるぞ！ ドリームキャスト版KOFなどの販促物に使われたレアな絵柄もあるぞ。臣民なら、東京ビッグサイトで開催されるコミックマーケット63内の、エンターブレインブースでの特典カード付き先行発売を狙え！ 2003年は、KOFトレカでトレビアン！









なお、エンターブレイントレーディングカード公式通販サイトGEESTORE.COMにて、2003年1月17日より通信販売を開始するぞ（予約は1/7より）。4,500円分お買い上げごとに、通販特典としてスペシャルプロモーションカードが1枚もらえるよ！

GEESTORE.COM
http://www．geestore.com/

ザ・キング・オブ・ファイターズ トレーディングカード［1999-2002］
■メーカー：エンターブレイン
■発 売 日：2003年1月17日発売予定
■価格：1パック10枚入り400円＋税
1箱15パック入り6,000円＋税

パッションネイトKOF！

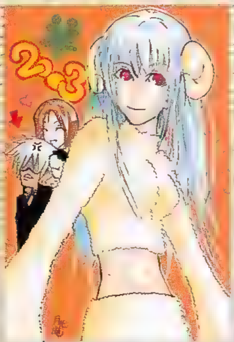
特捜!! アノ企画は今……。



今回は、ネットゲームとして韓国で立ち上がった、画期的かつ未来系企画「KOFオンライン」の「今」をお伝えする。

我ら取材班が調査を進めた結果、日本・アメリカでの発売は中止したことが判明。「韓国でも、9割9分9厘実現は無いだろう」と識者は語る。

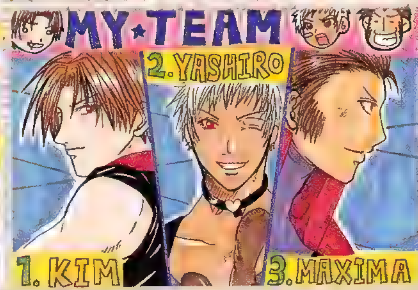
はみだし王子さま











（北海道　月光庵さん）
☆和やかに羊ハッピー！　そんなこんなで2003年も王国をよろしくッス！

（東京都　あかざさん）
☆星に生きる全生命の運命を、蝶の羽がふるりと揺さぶった。

（東京都　モモセ&葡萄酒チーム）
☆次回作こそは、包君も出られるといいよね。それまでは「EX2」をプレイ？

（東京都　水瀬奈留さん）
☆全キャラライラストありがとさん！ジョーの爽やかさがグーですなっ。

（山口県　Nagiさん）
☆右も左も男前ばかりやないの。よきかな。

新春 DASH君製造室

K．K999に続く改造人間を作り出せ！　気分はマッドサイエンティストじゃ！



（神奈川県　岡本雅也君）
☆グパッ、アンタラだれ!?　ネオジオ初期作品のプッ飛んだ香りがするよダディ!!



（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆鞭とアイパッチとは、何とも味のあるコーディネイトですのう～。

謹賀新年だよ！一発芸大会！

ビバ新春！　ということでございまして、ここにネタ系作品をグサッと集めてみました。



（群馬県　橘月萌さん）
☆だれも知らないチャンコがそこにある……。合格の鐘は鳴ったですよ！



（埼玉県　しげた仮君）
☆いや、何ともひねりが効いてますのう。なんつったり。

出場チーム・ストーリー 後編

怒チーム



世界各地で起こる少年たちの誘拐事件とKOFの因果関係を調査すべく、ハイデルンはラルフ、クラーク、レオナの三人にKOFへの参加を命じた。お祭りを目前にしてはしゃぐラルフとは対照的に、少ない口数がさらに減るレオナ。レオナは今回の任務に漠然とした不安を感じていた。だが、それがいったい何に根ざす不安なのか、レオナ自身にもまだはっきりとは分からなかった。

韓国チーム



今回のキング・オブ・ファイターズは1チーム三人。ジョンが韓国チームに加わると聞いたチャンとチョイは、どちらか一人は楽ができると大喜びするが、そこへジョンがまたも交通事故に遭ったという知らせが！　入院中のジョンを勇気付けるべく、決意も新たに熱血するキム・カッファン。その姿にいつも以上の特訓が課せられると予感したチャンとチョイは、人知れず涙を呑むのだった。

THE KING OF FIGHTERS EX2 ~Howring Blood~
■メーカー：マーベラスエンターテイメント
■ジャンル：2D対戦格闘ゲーム
■予定価格：5,800円
■発売日：2003年1月1日発売予定
■機種：ゲームボーイアドバンス

購入者はこのキャンペーンに参加できるぞ！

発売元であるマーベラスエンターテイメントが、一億年に一度規模の大キャンペーンを実施するぞ！　ソフトを購入し、中に入っているアンケートはがきを送ると、発売日にちなんで、何と抽選で11名のKOFッ子にヒロアキ氏のサイン入り「オリジナル豪華デジタルピクチャー（額装）」が当たるぞ！　応募締切は1/31当日消印有効。詳しくはマーベラスのHP（欄外記載）か、アンケートはがきをチェック！



KOFッ子EX2情報局

「KOFEX」といえば、今年のはじめに、グレイトな萌のイラストコンテストを開催したことを覚えているだろうか？　実は今回「KOFEX2」も、新キャラクターを絡めたイラストコンテストを開催する予定なのだ。新キャラのイラストを練習して待っていてほしいぞ。詳細は次号。

元旦からおこたでハウリング！

THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood

今回は「EX2」発売直前ということで、公開情報のギリギリまで近接してみました！

あのゲーニッツがラスボスに!?

ラストでプレイヤーを待ち受ける敵。それは「KOF'96」のラスボス、ゲーニッツが深く関係していた！



僕自身が望んだから、この姿になっているんだよ……

天羽忍

あもうしのぶ

年齢：13才
身長：150cm
職業：学生

十種神宝の死返玉の家に生まれた死者との感応能力を持つ少年。オロチ一派の残党でKOFの主催者グスタフは、ゲーニッツを転生させるために忍を誘拐する。十種神宝の家が持つ閉鎖的な状況を打ち壊したいと願っていた忍は、抵抗もせずグスタフのなすがままになるのであった。

●マーベラスエンターテイメントHP　http:/ www.mmv.co.jp

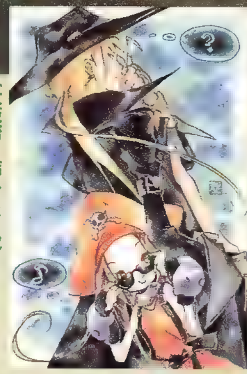
はみだし王子さま



（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆若ぇころは多少のヤンチャもおっけー。……まあ、死なない程度に。



（東京都　ひるがまもるさん）
☆作品からあふれるダンディズムゆえに、選ばざるを得なかった1枚DA！



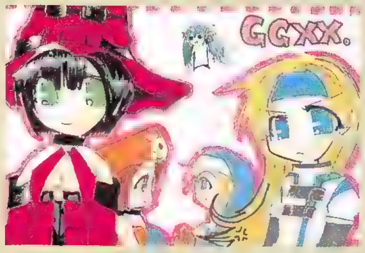
（大阪府　桂ネミさん）
☆いかにもありそうな光景ですな。ほほ笑ましいじゃねぇか……ハニー！



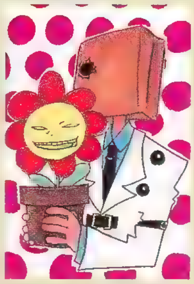
まさしく2002年は「GGXX」の年といえる年でした。ギルティフェスを機に、まだまだ人気は大継続中！　2003年初対戦は「GGXX」でキマリだッ！

ガトリングアーティスツXX

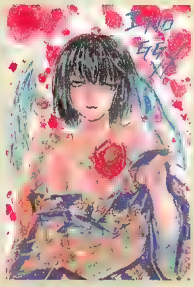
開設以来、いまだ衰えない投稿量とクオリティを誇る、月に一度のギルティカラーイラスト祭がココ！　なのです。



（宮城県　藤堂雛太さん）
☆たゆたってるディズィーが採用のポイント。このゲームにおける立ち位置を象徴してるNE！



（神奈川県　キョウジさん）
☆ハウメニいい顔！　って、邪悪過ぎやしまいか。



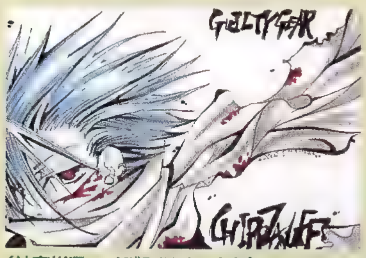
（鹿児島県　紅煉さん）
☆意外に着物と合いますよね。梅喧と合わせるとヨイかも。



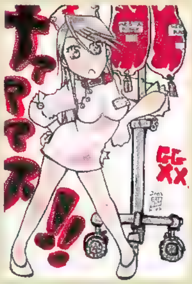
（東京都　クロさん）
☆ロジャーに対抗して、ぱんだ人形装備してほしいです。



（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆いや、別に変装せんでもええねんで旦那（笑）。そんなこんなで、今年も大乱零武で4649！



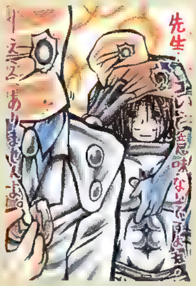
（神奈川県　イズミモチヨさん）
☆刃の街道を吹きすさぶ、血風の先。戦いだけが存在を──つないでくれる。



（愛媛県　立花ハルキさん）
☆シャロンさんって一人血液銀行状態じゃないですかッ！



（長野県　カザナギトキヤさん）
☆ぶっ放し過ぎの末路か……。こんがりしててうまそうだ。



（大阪府　高島てまさん）
☆病は奇からと言いますしね。え!?　言わへんの!?

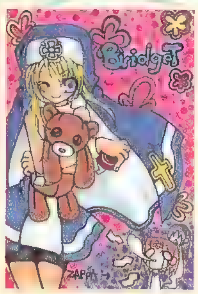
大募集！ GGXXキャラ人気大投票!!

知るかね君。実は2月をもって、このコーナーは4年めに突入！　支えてくれた皆さま、本当にありがとー！　ここらでいっちょ「一番人気のあるGGXXキャラはだれだ!?」なる人気投票を、今月号と次号で執り行なう次第！　巻末のアンケートはがき（自由欄）に、好きなキャラとその理由を書いて送ってくれ！　素敵なプレゼントも用意しているぞ。結果は4月号でど～んと発表する予定だ。

石渡NOW XX

今年の抱負。月並みで恐縮ですが「新しいこと」をやるぞ。皆さんが期待していることとは違うかもしれないけれど、とにかく、新しいことをしていきたい。

今月の格言
「見送り三振を繰り返す日々、
空振り三振ができれば、
ベンチへ帰るその一歩こそ、
月面への一歩と同じ意味がある」



（神奈川県　杉崎佑さん）
☆もれなくバックにピンクが似合う。あんた……すげえ男だぜ！



（埼玉県　松井イブキチさん）
☆ちょっとしんみり系で。あくまでオトコノコよ、みんなー



（神奈川県　マリ夫さん）
☆メルヘンの国の住人みたいで素敵。……ってメルヘンじゃますいたろ君！



（愛知県　早乙女ナミさん）
☆女性人気と男性人気はちょうど半々ぐらいです。男性人気って……。

アルカディアキャラ大賞大躍進記念
今月の美少年部屋 リターンズ

てなわけで、アルカディア大賞でさんざんっぱら大活躍したブリ公（ひどい）の栄誉をたたえ、今月も美少年部屋の扉を開くのよ！



（東京都　塚本つかさ君）
☆し、実にさりげなくけものっ耳が！　なんでこんなに自然に似やうんやろか。

ゲー事典 いよいよアソシも丸3年、そして4年めに突入！　ちなみに最初は"ギルティ聖騎士団"とかいう、下っ腹がこそばゆくなるようなコーナー名でした。これからも世界中のギルッ子を釘付けにするような、ハイカラでモダンなコーナー目指して頑張りましょう～。てなわけで、上記の人気投票に協力してケロ！　熱いコメントは即採用なので、気合い入れて送ってケロ！

筐体百景

電影心象スケッチブック





変わらない流れの中にあるもの

TEXT・PHOTO 田渕健康

どんなに世の中が揺れても、
どんなに人が流れゆくことがあっても
在り方を変えずに、時を重ねていくものがある
それは、決意であったり、信念であったり
そして、思い出の場所であったり
だれもが持ってて、捨てられないもの
変わらない流れの中にあるもの
その存在に気付いた時、
人は、少しだけ幸せになれる
少しだけ、強く生きていくことができるから

■取材地／佐世保・玉屋

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで

読者が作る、ゲーセンの未来！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

アフロCMYK

今年も一年、お疲れさまでしたっ！　みなさんはどんなゲームに出会って、どんな思い出を作りましたか？　そして、今月号は新たな年への出発点でもあります。これまで以上にエキサイティングでスリリングなゲームに出会えることを祈りつつ、最新型の「アルカディア フロンティアーズ」、いってみましょう!!

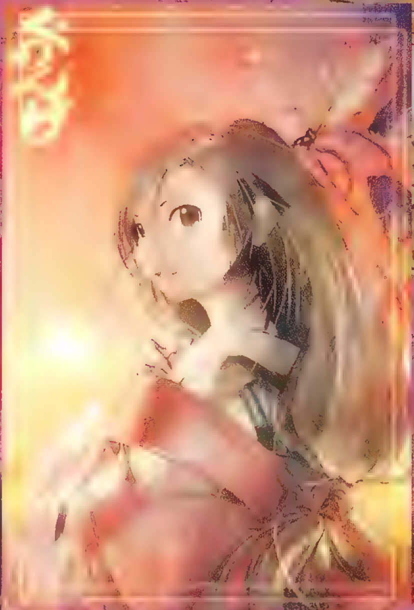
田渕健康：P168-169（CMYK）　P170（2002年大総括　CEAS）　P173（MMターボ）、福田サクテル　P170（クル・トルハ）／P172-173（大瀬布）、カイゼルちくわ：P170（[illegible]キャリっ子学園）／P171（グレースケール）／P174-175（げゑせん歳時記）



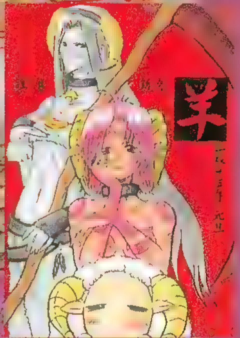
（大阪府　モリヒロミさん）

二〇〇三年もよろしくお願いしますッ！

今月の1ページめは、年の初めを祝っての読者さま年賀特集!!　今年も皆さまが息災で、楽しい一年を過ごせますように！　あとバニッシャーの続編が出ますように！（おい）



（東京都　[illegible]）

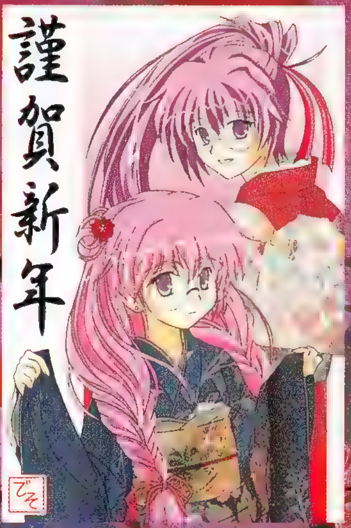


（福岡県　天川[illegible]さん）

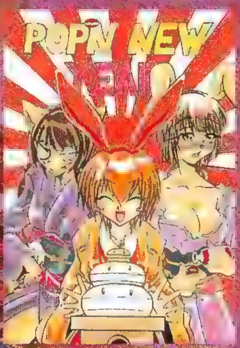


（[illegible]　[illegible]さん）

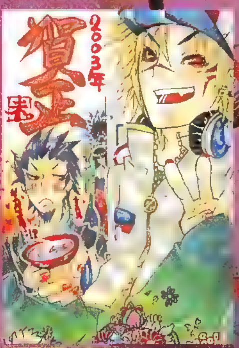
☆今年のペット[illegible]羊が来る！[illegible]のか



（埼玉県　でばいそ君）



（東京都　ゲコゲさとる君）



（[illegible]　みなせゆうさん）

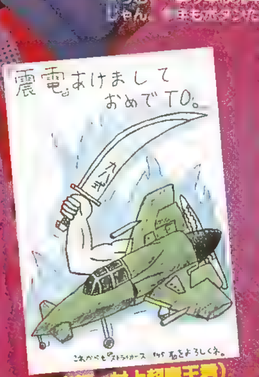
[illegible]スクラッチ！





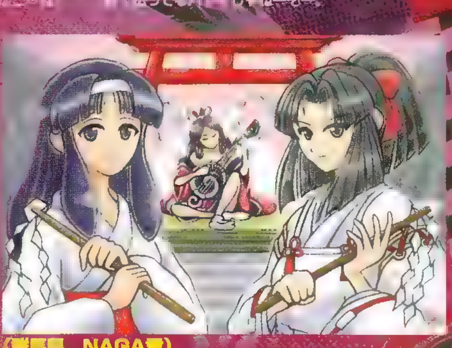
（福岡県　武術[illegible]さん）

☆アルカディア連載中の各コーナーも[illegible]入れて今年も頑張りますぜ！



（東京都　村上超魔王君）

[illegible]なんか、毎年一枚はこんな[illegible]SG年賀が来てるよーな



（群馬県　NAGA君）

Ⓗゲーマーならば初詣はコ[illegible]

（石川県　[illegible]月麻斗さん）

☆すん[illegible]やかで[illegible]お正月[illegible]もアリアリ！

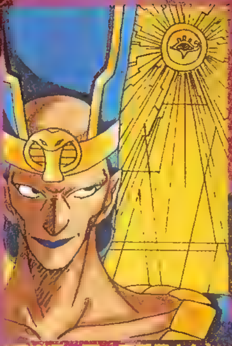
A-Fro ひみつ情報　皆さん注目！　投稿作品のキャプション（担当者のコメントのこと）の前に「H」マークがついているハガキは、「ホームページをお持ちでありますよ」ということを示しております。HPのURLは、アルカディアWebのA-Froコンテンツにて確認できますので、ぜひとも覗いてみなっせ！　アルカディアWebのアドレスはこちらです。→　http://www.arcadiamagazine.com/



花ハルキさん



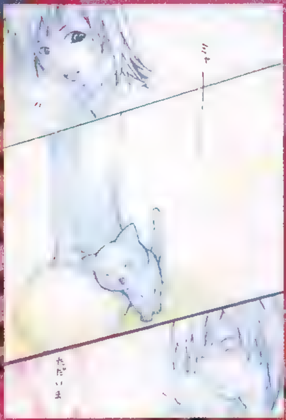
（山形県　霧島けいさん）



（兵庫県　薫っ子番長さん）
[illegible]2003年もA-Froは無礼漢亜藺を[illegible]するんだってば！



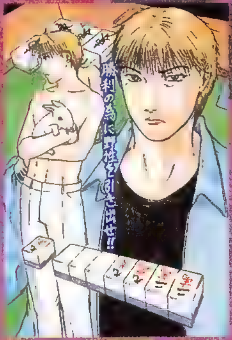
[illegible]



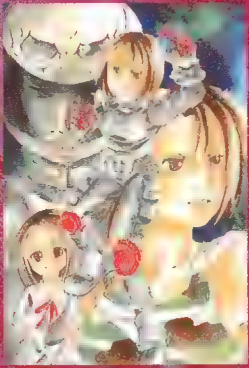
（埼玉県　[illegible]さん）



（[illegible]　久遠堂梨花さん）



（京都府　[illegible]さん）



[illegible]



（[illegible]府　カトウデジ太さん）
[illegible]人生はもともと甘くない[illegible]
[illegible]ハートでドキ[illegible]



（[illegible]府　[illegible]）



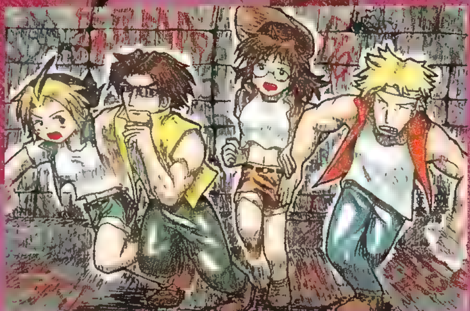
（茨城県　ヒロミッシェルさん）
うねりのBeatStream。[illegible]
[illegible]体全体で[illegible]とめてくれッ[illegible]



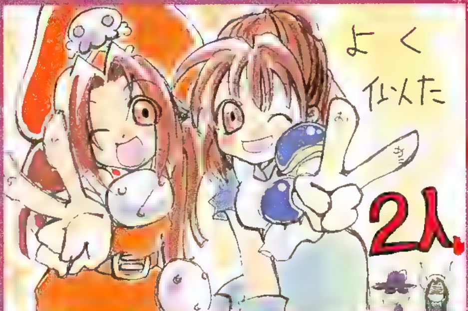
（京都府　[illegible]さん）



（神奈川県　磯崎聖君）
☆一つ一つの音が、[illegible]
[illegible]みました[illegible]



（京都府　JACKASS組）
[illegible]



（茨城県　[illegible]君）
[illegible]

A-Fro ひみつ情報 今回は年末＆年始というビッグイヴェントを挟んでお送りする「アルカディア フロンティアーズ」でありますが、2003年もアフロヅ担当一同、フンドシしめ直してぎゃんばる所存なので、応援のほどよろしくお願いします。読者の皆さまの意向を幅広く取り入れつつも、マリアナ海溝より深いマニアックなネタを盛り込んでいきたいと思いますので、今後もご期待ください！（アフロズ一同）

聖★キャリっ子学院 課外授業

カラー半ページ、モノクロ1ページと遍歴を経つつ、先月で一時終了の「キャリっ子学院」。今後も復活を信じ、アフロに投稿続投をッ!!



（静岡県　佐伯忍さん）

☆構え、それは迷いなき闘志の証よ！　並の相手にその決意は受け切れまいて！



（佐賀県　K-SUKEさん）

☆正直、一択でデッビィールかと……とか言ったら即座にクリミナルですか？



（宮崎県　ホウキボシ君）

☆カラー復帰時に絶対載せたかった逸品ッ！　聖女が描く虹の軌跡、彼方へ……



（和歌山県　シャムマニ君）

☆いきなり掟破りのネコ耳ーッ!!　当方の縦横無尽趣旨が満載だ！



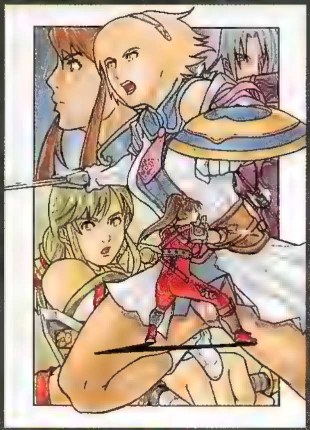
（青森県　ミムラノブヒト君）

☆「和」の渋さ、華やかさに惚れる一枚。密かにハラキリしてる義賊に胸ドキ。



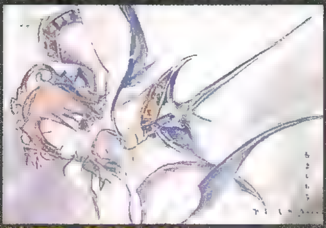
（青森県　イトウゆーじ君）

Ⓗ負けず嫌いで、背伸びしがちな年ごろ。大丈夫、その志は天より高いさ！



（埼玉県　Pohi君）

☆当コーナー終了後も、邪剣伝承は終わらず！　これからもゲーセンで、君自身が物語を紡げ!!



（大阪府　桔ネミさん）

Ⓗ舞姫、風に舞う。彼方より滅びを運ぶ風に。幾多の滅びを払うかのごとく、剣は風の中で輝く。

A-Froで振り返る2002年大総括！

エンジョイ&カオティックという方針の下、2002年をひた走ってきたA-Fro。一体どんな一年であったのか、投稿作品で振り返っていきましょう。

ロコモーション刑事本格連載開始



（東京都　タマ君）

☆A-Fro史上初の本格大河[illegible]ロコモーション刑事」が大ヒットを[illegible]が元ですぜ「警察官」のインカム[illegible]つながってるといいなあ。

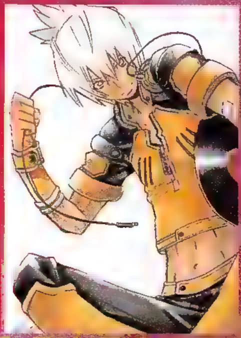
OLASS MANIA大発生



（東京都　RIKI君）

Ⓗ昨年、[illegible]という強力な新兵器を[illegible]を見せる。

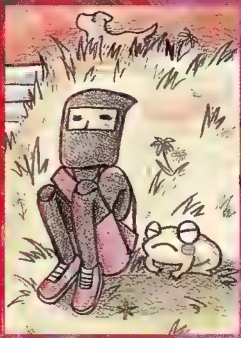
ⅡDX大ブレイク!!



（大阪府　西ユキイさん）

[illegible]beatmaniaⅡDX!!「ビー[illegible]」の連載が始まったことも[illegible]も勢い止まらず人気[illegible]

忍者特集大成功



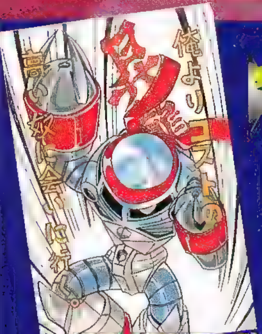
（佐賀県　澤田虎人さん）

[illegible]に開催した"忍者特集"は、[illegible]を誇るスーパー[illegible]テンションを[illegible]ぜにこの[illegible]の人間は[illegible]が好き[illegible]

復活!! 出せ!! ゲル・ドルバ

DVD-BOX 第一集

幻の名コーナーが、DVDになって現代に蘇る！　予約特典で純金のゲル・ドルバをゲッツ（うそ）！　というか、もっと「飛びゲル」への投稿が増えれば、第二集の発刊も夢ではない説。



（東京都　ゲコゲさとる君）

☆アーケードゲームとのコラボ作品を表現できるのは「飛びゲル」だけ！



（兵庫県　にゃんこパンさん）

☆アッガイのくせにカナヅチなベイベー、そんな設定が頭をよぎる一枚です。



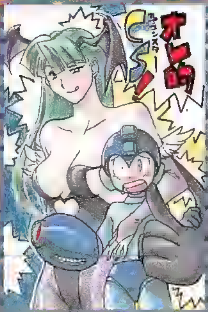
（埼玉県　タピオカ君）

☆ズバリ上官に選ぶならどっち!?……どちらも応対が難しそうではあるな、かなり。

CFASファンコーナー

FESTA!! CAPCOM

[illegible]して[illegible]いる「カプコン ファイティング オールスターズ」を応援する当コーナー、今回はA-Fro内にて開催。随時投稿お待ちしておりますよ



（兵庫県　こちこさん）

☆このコーナーでは、君たちの[illegible]



（三重県　狼馬君）

☆ひっさしぶりの登場となる[illegible]



（東京都　SFIX君）

ほっぺをぷにぷにしたいのう。「[illegible]」とか言われそう[illegible]



（東京都　クロさん）

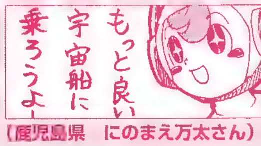
☆物語中では重要な位置にいる[illegible]係も気になるところ。



A-Fro ひみつ情報　昨年はKEI君、P.Wさんに素晴らしい描き下ろしイラストを手掛けていただいた、A-FroオリジナルQUOカード。2003年もモリモリと人気投稿者さんにご協力いただき、貰って楽しいオリジナルQUOカードをプレゼントしていくぞ！　ちなみに、2003年のQUOカード第一号も秘密裏に制作中なので、だれが描いてくれるか、どんな出来栄えになるのか、楽しみにお待ちくだされ。

アフロ グレースケール。

師走の疾走感にちょっと待ったコォォール！　どんなに忙しい時でも、ボクらの帰る場所はいつだってゲーセン……そんなゲセ好き諸兄に贈る、ゲーセン＆ゲーマー大応援コーナー。それがモノクロ作品の殿堂、「アフログレースケール」なのですよ！



（鹿児島県　にのまえ万太さん）

その一言が対戦を『革命』する

数カ月前から『VF4』に「エボリューション」の名前が付いて、ゲーセンに出回るようになった。その『EVO』の新機能として、クエスト、ミッション、自己PRなどが追加された。

もちろんこれらのどれもが今までの格ゲーには見られなかったものだが、僕はその中でも「チャット」という新機能に注目してみた。

当初これが使われ始めた時点では、煽りや相手を卑下するなどのメッセージでリアルファイトの促進につながるだけではないのか？　などという憶測が飛び交っていた。リアルなファイトまではいかないものの、そういうチャットは今でも見るし、実際やられたこともある。

しかしある日、その考えが変わった。

いつものようにゲーセンに行き、同段位戦をこなしていた時のこと。惜しいところで相手に負けてしまい、「なにくそ！」とすぐに財布を取り出して（後ろに人がいないことを確認して）連コインしようとした時、画面上にメッセージが表示された。

「ありがとうございました」
「楽しかったです」

その時、カッカしていた頭が一気に冷静になり、いい気分になれた。

そして新たな気持ちで同じ人に乱入、結局また負けてしまったけど、妙にすがすがしい気持ちだった。

そして僕も、「完敗だ！」というメッセージを出して席を立った。

セガさんはこの新たな機能をこんな風に使ってほしかったのではないかと、僕は思う。

（埼玉県　saku@文章投稿埼玉部門君）

☆人と人とをつなぐ対戦格闘。そこにあるべき交流を忘れがちな昨今ですが、チャット機能はそんな場面でも気軽に使える革命的な機能ですよね！

さりげない一言の挨拶から、新しい出会い、新しい仲間に巡り会えるかもしれない。これからのゲーセンをそんな素敵な場所に「進化」させてくれる、メーカー各社のさらなる試みが今から楽しみです。



（福岡県　皐月トミイさん）
☆KOF一番の努力家・真吾君！　諦めないのがいいところ!! 受験生の皆さんも、彼を見習って自分のベストを尽くしてネ！



（東京都　守山いつかさん）
☆レアアイテム獲得を目指すプレイもまた楽し！　次世代へ続くゲームの進化は、もう始まっている。

緑本アンケートより『EVO』にまつわるetc.

バーチャファイターは1からやっているんですが、初段をいったりきたり。基礎がなってねぇってことなんだろうなと、一から修行中です。この年でも間に合うのか？

（東京都　会社員・33君）

☆ゲームは年齢を問わずッ!! 今回のムックアンケートの中には、小学生ながらVFを何年もやり込んでいるという猛者少年からの投稿もありましたぞ！

三十路四十路と気にせずに、情熱のままに精進を！

アオイの両止を返せー。

（岐阜県　すだっち君）

☆……えらく切実ですね（汗）。

今さらながら……iモードにしようかな……。DVD見て、アイテムをより付けたくなりました。

（東京都　e君）

☆内容充実のVF.NET。アイテムだけではなく、ほかのコンテンツにも大注目です！　PC対応サービスもありますし、まずは気軽にアクセス！

ハゲと罵られてきたメインキャラのレイ・フェイですが、毛を生やしたら「ヅラ！　ヅラ!!」と周りから罵倒されています……。

（東京都　ぷりあむ君）

☆まぁ、確かに地毛には見えませんな、アレは。不自然。……いや、むしろ不自然なアイテムは「恥ずべきものなし覚悟完了」の証だってことにすれば、逆にカッコE。よし、解決ッ！

アオイの「メガネっ娘眼鏡」って……俺にアオイ使えってことですか？

（福島県　サンさん君）

☆気を付けろ、君たちピンポイントで狙われてるぞッ!!

私はこのゲームを見て、「VFの中の中のハイエンド」という感想を持ってしまいました。

「これ以上、この先なんてあるのか？」

それが私の、一番の心配事です。

（京都府　山根春樹さん）

☆今回のアンケートに目を通してみると、皆さんの『EVO』熱には圧倒されるばかりでした。この力があれば、進化に限界などあり得ない！　ひたすら遊び倒してください。プレイヤーが求め続ける限り、開発者側も応えてくれます！

グレスケ 来る年一択会

新年バッチ来いやウラー！　と身構える一方で、過ぎ去る年もついつい気にしてしまうアナタへ!! 明るい未来だけを見つめられるよう、その視線を強制矯正するモノクロ作品新年会はこちら！



（青森県　水玉うるるさん）
☆ヒツジの年とはいいますが……。ここまであふれるとこ利益ゼロなり。



（山形県　出海左京さん）
☆な、なんと威風堂々たる羊よ！　2003年はセバス☆ちゃん年間ッ!?



（愛知県　御影道行君）
☆シケキャクの雄である氏からも新年のご挨拶！　やべッ、シケてねぇ！　むしろ座布団100枚ッ!!

A-Fro ひみつ情報　2002年を振り返ってみると……自分はアフロズに拉致されてからまだ半年ですが、ひたすら「濃い」時間を過ごせました！　新たな環境、新たな仕事、それら新鮮な刺激と頼もしい人々に支えられ、己をより高めることができたと自負しております。……ちなみに高めてはならないものもえらく高まっちまいましたが、それが何なのかは未来永劫秘密ってことで（ちくわ）

アルカディア大瀑布

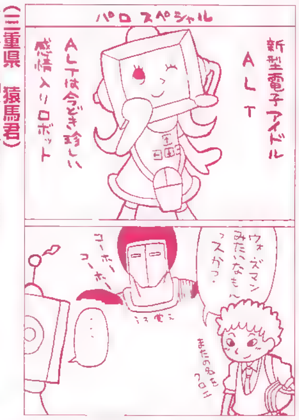
日本が誇るプリズンサマライン…のエンターテイメントお笑いコーナーが「アルカディア大瀑布」なんですの！ コーナーの略称はその日の気分で「アルカディア大瀑布ちゃん」、「アルカディア大瀑布たん」、「アルカディア大瀑布THE・MAN」などとカスタムしてちょーよ。



(兵庫県　ナナミ藍さん)
☆激し過ぎ。人形をダイヤで作らないと耐久性が不安だ。



(埼玉県　ox君)
☆みんなも「アーケードゲーム関係もじぴったん」にトライ！



(三重県　猿馬君)
☆アルトを30分以上動かすと煙が！ アイドルじゃねえ～。



(東京都　タマ君)
☆戦力外通告ってやつですか？ つーか、ゾンビよりウザい。



(福岡県　武術師某さん)
☆2002年総括ッ。永遠にグラスマニアは安泰だぜぇ。

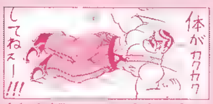


(新潟県　ゲッツ☆先生君)
☆ちなみに「くらませ」と「マロングラッセ」は語感が似てる。



(静岡県　中村英明君)
☆スカロマニア登場の可能性は？ 僕らの心の中なのか。

そうですか？ 二択タワー



(東京都　F・F太郎君)
☆ヒューティーコロシアムに行ったのですか市長ォ——！

選択の連続である人生において、アーケードゲームも取捨選択がエンドレス！ あんさんは「カプコン ファイティング オールスターズ」でイングリッド姫とハガー市長、使うならどっち!?

男ならハガー市長に決まってます。娘にパイルドライバーができますか？ 少女に鉄パイプが使えますか？ 隆々とした筋肉があるでしょうか？ 「ファイナルファイト」をプレイした世代として、おまけに「ファイナルファイトリベンジ」の気まずいハガーを目撃してしまった歴史の証人として、ハガーを使い続けようと思います。

(東京都　メトロシティ市助役君)

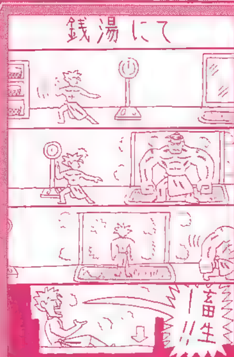
☆かなーりのハガーマニアと見たね。メトロシティ市助役君以外にも「男なら」というフレーズの多用が目立つ市長派グループから、5通のメッセージが届いたぞ。

すいません……最近アーケードゲームにハマったので、ハガー市長がどのくらいスゴイ人なのか、よく分かりません。ゲームで実物を使ってみるまで、イングリットちゃんを使おうと思います。理由はかわい過ぎるから、とかでいいんですか？(笑)

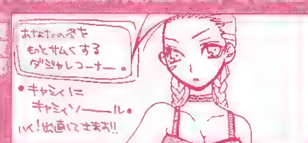
(北海道　時にソウルフルさん)

☆嗚呼、「ファイナルファイト」から10年以上のブランクで、市長の威光に陰りが!? まあ、「マッスルボマー」などにも出てましたが……。イングリット派の支持は12通。今のところ世論はイングリット優勢!? ゲームが出てからどうなることやらーっ。

A-Froフィナーレ









人気コーナー「プリセル大作戦」「ガーデンローズ」「ゲルエロス村」「ピチッ子土俵祭」「チェンジ様〜ル」がここに合体！ [illegible]1コーナーのみが独立できる、というシステムを導入しました。

ゲルエロス村祭

遺伝子操作によってエロさだけが強化された人類のプラント、それが「ゲルエロス村」だ！ めでたく今月は独立できたので、このテンションでエロスよろしくっ。



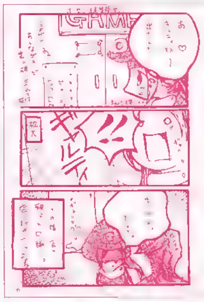
（徳島県　うにっこさん）
☆チクチクと、虫歯のように刺激してくれるじゃないのさ〜。



（神奈川県　カメムシ女王さん）
☆類まれなる素質があるとみた（何の？）。



（東京都　玉大人さん）
☆まったくもってイイ！ 男性抜いて全キャラやるべし！



（埼玉県　うようよさん）
☆村民はホイホイ看板に引っ掛かりそう。新作発売時も同じことやりそうだな（笑）。



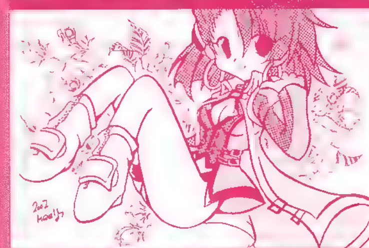
（福岡県　倉長行矢さん）
☆エロス村にアグラッ娘ブーム！ 世間的にも道端に座ってる人が多いからか!?

薔薇庭、血に染めて……



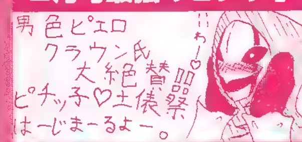
（[illegible]　STS[illegible]）

TODAY'S SISTER



（鹿児島県　HEELさん）

2月号最強のピチッ子



（千葉県　[illegible]）

今月のプリセル最高峰



無理想無解決 MMターボ

「一年のK'は岩盤にあり」などと箸にも棒にもかからないシケギャグと共に幕を明けた二〇〇三年のMMTですが、このコーナーでは皆さまのアンケートハガキを手ぐすね引いてお待ちしておりますので、本年もヨロシクお願いします。

とうとうやって来た冬、そして、もう雪が降っている青森……（11月当時）。この季節になると、DDRのプレイ時に気を付けなければならないことがある。靴に付いた雪のせいで、フットパネルが滑りやすくなるのだ。
もちろん、レベルが高いほど危ない。私は三度ほど転倒したことがあるが、皆さんもこれから注意しましょう。
（青森県　Grove君）
☆ステージに乗る前は、靴裏の氷or雪を落としてからにするのん！ あと、ラバーソール系も雨の日は滑りやすいので、激しいステップを刻む時には注意するといいだろう。

友人たちと「今年もKOFの続編が出てよかった、韓国のメーカーさまさまだ」という話になったので、「イオリスが『ファイターズヒストリー』の続編を出してくれたらイイのに」と私が言ったら、みんなが口を開かなくなったのはなぜ……。
（青森県　おまえ君）
☆ヘイヘイヘイ！ いいじゃないの『ファイヒス』（誰も言ってない）続編！ ヨンミー主役は当然として、ソウルで大暴れするミゾグチの姿をみんなも見てみたいよな！

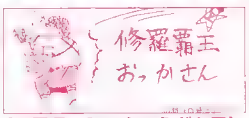
「ウルフさん、ジャイスで何か回して」
「じゃ、イスで」
（鹿児島県　CCレモン君）
☆うわ、鼻水出た。

大型筐体にもMVSのようなゲームセレクト機能があれば……。3画面筐体に『ダライアス』と『ダライアスII』と『忍者ウォリアーズ』と『ウォリアーブレード』と……。
（秋田県　浅田浩君）
☆そうだよね〜。いや、大型筐体で、複数のタイトルを切り替えできたら、マジいいと思うんですけど。
例えば「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズとか「狙撃」シリーズとか、システム的に共通点が多そうなガンシュー系などのジャンルなら、すぐに実現できそうな気がします。割といいアイデアだと思うのですが、どうなんでしょうか？

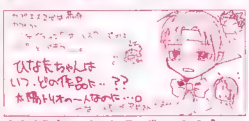
『KOF2002』で山崎のMAX2超必殺技名「……!!」、何て読んだらいいんですか？
（神奈川県　番手工房君）
☆「……!!」（目をクワッと見開き、息を詰まらせてみる）って読めばいいんじゃないかな。



（大阪府　癒恭さん）
☆もっさり感がヤバさの秘訣だ。



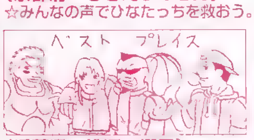
（三重県　ミスターうどん君）
☆商店街ステージでの事故に注意！



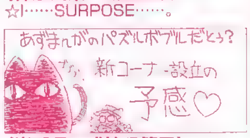
（京都府　むきえびこさん）
☆みんなの声でひなたっちを救おう。



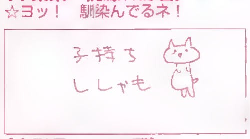
（神奈川県　磯崎聖君）
☆I……SURPOSE……。



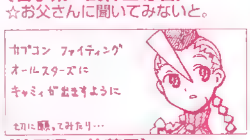
（千葉県　桃源☆郷君）
☆ヨッ！ 馴染んでるネ！



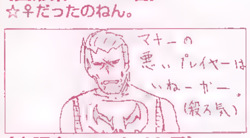
（岩手県　式神三等君）
☆お父さんに聞いてみないと。



（山形県　GNK君）
☆♀だったのねん。



（埼玉県　仕草君）
☆どきどきしながら待つがいいさ。



（大阪府　01ナイト君）
☆彼ある限り、悪さはできへんよ。



（愛媛県　歩猫魔鈴さん）
☆喜びの声多数確認。応援しよ〜。

A-Fro ひみつ情報　今年もやってきました「A-Froペンネームアワード」！　これは2002年の投稿者の中で、最もインパクトのあるP.N.を名乗っちゃった人を称えるもの。副賞はアフロズ三人の電波です。栄えある受賞者は……新潟県の「ヒロミッシェル」さんです、おめでとう！　ちなみに最終選考には「むき えびこ」さん、「みけねこみい」さん、「01ナイト」君、「軍団長」君が残ったぞ。惜しい！

げゑせん歳時記



翔べ、戦の空へ！ 夢見る操縦士列伝

「うぉーッ！ やってくれたぜ××さんッ！」

某月某日、書店でアルカディア某月号をチェックしていた私は、まさに狂喜した。

アフロに投稿が載ったからではない。某メーカーより、第二次世界大戦をモチーフにした戦闘機シミュレーションゲームが、ついに発表されたのだ！

すぐさま行きつけの店に愛車をとばす。おお、有るじゃないかレシプロ戦闘機の操縦席を模した筐体が！ 早速席に滑り込んで硬貨を投入する。

続いて自機選択。驚くべし、このゲームでは戦闘機ならば大戦当時各国の機体がほとんど選択可能なのだ！

「帝国軍人ならば、まずは零式艦上戦闘機一択であろうッ！」

今さら多くは語るまい。我が国が誇るべき永遠の名機だ。

「ッしゃあーッ！ おらァ越中の坂井三郎だぜッハァ！」

しかしッ！ 勇躍出撃したのもつかの間、敵F6Fヘルキャットの編隊に取り囲まれ、ヘンゲハンゲザンゲもとい散華ッ！

「えぇいッ！ 帝国軍人ならば当然コンティニューすべきであろうッ！」

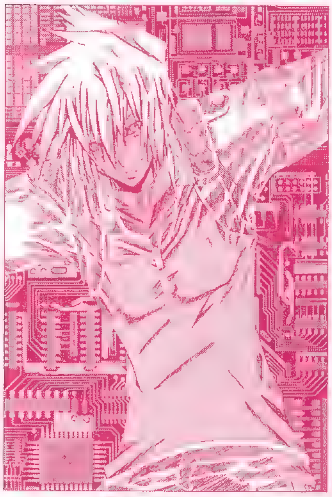
お次は局地戦闘機雷電。かのB29に対抗できる性能を持ちながら大量生産されなかった、悲運の名機だ。

「ヌハハァーッ！ おらァ越中の赤松貞明だでやァ！」

しかしッ！ 勇躍出撃するもつかの間、B29大編隊(以下略)爆散！

「うぬれェエ！ 海軍機がダメなら陸軍機じゃあッ！」

今度は五式戦闘機。優れた操縦性により、未熟な兵でも敵高性能機と戦えたという奇跡の名機！



(山口県　里見エリサさん)
☆躍動する回路、絶え間なく流れるEREKI。黒いWild Circuit、触れてシビれるのも当然。

「うりゃあーッ！ おらァ越中の……もう何でもいいわさァ！」

前方にP51ムスタングの編隊。私は先頭機を二連射で仕留めると素早く上昇、上空を占位！ 下から突き上げてくる敵編隊めがけて急降下し、撃ちまくる、撃ちまくる撃ちまくる……!!

……ああ。てなゲーム、ゲームセンターでやりたいなぁ。

このお話は、筆者の願望を元にしたフィクションです。

(富山県　山田身楽斎君)

☆……ま、まさかここまでリアルに語っといて夢オチっ!? こちとら思わず全メーカーに問い合わせの電話掛けっちまうトコロでしたよ!!(汗)

まぁそんな喜劇はさておき、マイドリームなゲームについて語り合うのもまた楽しげですね。「こんなゲームが有ったらなぁ……」との夢を抱えている方は、ぜひアフロズにもその夢をお聞かせください。明日のゲーセンをみんなで形作る第一歩としましょうぞ!!

ただし妄想レヴェルのブツは即アフロズ裁判行きってことで。まぁ、今回だけは大目に見ちゃる。



(埼玉県　皐さん)
Ⓗポエット嬢に最も似合う季節が来てますね。冬だからこそ、暖かい人がより輝いて見えるのです。

怒軍人ロマンス ボタンで大玉砕

それは仕事の都合で立ち寄ったゲーセンで、入荷したての『KOF2002』をプレイしていた時のことである。

「やはりこの三人だよな～」

と、当然のごとく軍人三人を選ぶ自分。順番を決め、プレイを始める。そしてその約20秒後、惨劇は始まった……。

吹っ飛ばし攻撃を出そうとCDボタンを同時押ししようとした時、なぜかCボタンの感触が無い。

「……へ？」

焦りモードに入る自分。コンマ5秒後、絶句した。

「ボ、ボタンが抜けてますぅ～!?」

パネルの上に、Cボタンらしき物体が転がっている。なぜ!? なぜに!? と、自問自答している間にも体は冷静にボタンを元に戻す。

ほう、と一安心するも、追い打ちはさらに続く。

「……Dボタンが……死んだか……」

完全に機能を停止したDボタン。……店員を呼ぶか？ いや！ このくらいならまだ大丈夫だ!! などと内心で熱を上げる自分。一〇〇円玉の英霊がそうさせたのだろうか？

そうして半死半生のCボタン、機能停止のDボタンを気力でカバーし、ついに不死身王・ルガールと対峙する。

「……勝てるのか？」

絶望的な勝率を嘆く自分。それでも、やらねばならない。……あっさりと二人抜かれ、残りは一人。しかもここで、事態はさらに悪化した。

「ぬを!? ま、またCボタンが!!」

天高く舞い、床に落下するCボタン！ 拾うことは許されない状況だ。さらに……。

「び、Bボタンまで!!」

こちらも機能を停止してしまった。残るはレバーとAボタンのみ！ 眼前ではルガールが最後の一人に肉薄していた。

数秒後……。

「ジェロニモオオオオオオオオ!!」

叫びとともに、超必を繰り出す自分。そして……自キャラは、散華した。

後に、店員に整備をお願いしたのはいうまでもない……。

(広島県　大自然の流浪人君)

☆整備不良が招く悲劇……。私も押すたびに緑ボタンがメリ込んでBad連発となる『ポップン』筐体にて、死亡遊戯を演じたことが……。

しかし勤務中はゲームで遊ぶことの無い店員さんは、お客に言われるまで筐体の異常に気が付かなくて当然です。ちょっとした異常でも気が付いたなら、すぐに店員さんへ報告する。それこそ、次のプレイヤーが快適に遊べるようにする最低限の礼儀といえましょうゾ！

ゲーセンの快適さを保つためにも、故障の放置はやめときましょうぜ兄弟！



(鳥取県　熊猫さん)
☆2002年を熱くしたドリームマッチ、明快・爽快な操作性で、2003年もまだまだ遊べる！



e!
(京都府　JACKASS君)
☆タバコとスラングがよく似合い、そこに居るだけで物語になる。それが、軍人という生き方だ。

A-Fro ひみつ情報　左ページ下、投稿規定のコーナーに注目ッ!! 先月に引き続き、「あて先イラスト」をば掲載させていただきました。ここに使用するイラストはまだまだ募集中。今回のように、編集部のあて先を書き込んでいない作品でも問題無し!! あて先的ニュアンスが溢れていればオールオッケー、「あて先はこちら♪」などの一言があれば、なお吉です。どうぞお気軽にご投稿くださいな

プライズ最前線！キャチャ処世術

10月某日、俺は某ＰＣゲームの劇場アニメ版を見るため、福岡に来ていた。

ロードショーの時間までにはちょっと間が合ったので、俺はたまたま通りかかった某ゲーセンに立ち寄ることにした。いつもなら「ウラアＶＦやるぜＶＦ！」とか「たたくぜたたくぜ！　いろいろたたくぜ！」とか妙に息巻いている場合が多いのだが、今回は純然たる「暇つぶし」である。

俺はぶらぶらしながら、とりあえずプライズコーナーを冷やかすことにした。すると「電光掲示板のルーレットを回し、累計5ポイント以上になればゲット！」といういわゆる「ルーレット型プライズマシン」に、サクラ大戦のＨＧフィギュアが2体セットで入っているではないか！　一度某所で捕り損なって以来随分と探したものだが、よもやこんな所に有ろうとは……。

ということで早速、捕獲作業に入ることにした。とはいうものの、この手のマシンは功を急いでもよろしくない。五〇〇円スパンでじっくりと構えて遊ぶ方が、いい結果をもたらすことが多いのだ。

ということで俺は手持ちの一〇〇〇円札を一〇〇円に崩し、戦闘を開始した。

……その後はやはりというか案の定というか、一進一退の攻防を繰り広げていたが、あるターンでルーレット画面上に変化が起こった。「いいことあるかも？」という表示が出現したのだ！

よし！　これはいわゆる確率変動略して確変って奴ですね？　期待していいんですね？　次のターンでゲットですね!?

俺は迷わずポケットの中のコインを突っ込んだ。俺は確変を信じる。コレで最後だ！　ルーレットスタート！　目押し！　コレは……いったか!?

結果。

「はずれ」

……心に吹きすさぶ一陣の風。何が確変じゃあ！　なめんなー!!　ブチキレそうになる心をグッと抑える。

いやいや待て待て、もう1コインで当たれば大丈夫じゃねいか、ここまで来て一〇〇円で後悔なんかしたくはないぜ！　もちろん素早くコンティニュー！

……しようとしたが、ここにきてコインが尽きるアクシデント！　振り返ってみると両替機！　行くぜダッシュで両替だ……って、両替機に一〇〇〇円札が入らねえ!?　なぜ認証しない、両替機!?　日本銀行券なのになぜ!!

結局、両替を終えたところにはコンティニューカウントも尽きて、一からのやり直しとなった。

その後、俺は三〇〇〇円ほどこのマシンに突っ込むハメになった。あまつさえ、収穫はゼロ。まさにゲーセン貯金と相なったのである。

しかし、とりあえず俺は今回の一件で、大切な事を学んだ！

(1)プライズは引き際が肝心！　「もうワンコイン」は非常に危険！

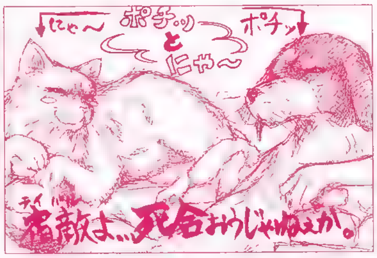
(2)プライズを狙う際には、多めの小銭は必要不可欠！　三〇〇〇円分ぐらいは崩しておけ！

(3)っていうか捕りやすい店をリサーチした上で挑め！（血涙）

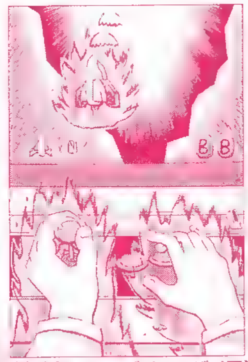
……何かもうちっと早めに気付けよっていうか、骨身に染みる高い授業料でございました……（↑その後、音も無く崩れ落ちる）。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆……ええ。染みますな、確かに……（えらく遠い目）。遠征時に立ち寄ったゲーセンで、思わず遊んでしまうプライズマシン。即席狩人と化した後、帰りの電車賃が露と消えてるってことも茶飯事……特に年末年始は要注意ですネ！



（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆ぬぅ、こうして見るとやはり神ッ！何か起爆一発で世界滅ぼしそうデス。



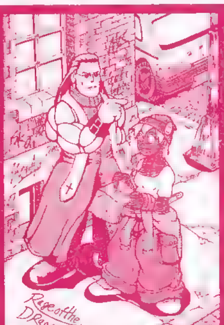
（東京都　コンバインコバイ君）
☆コンパネを身体の一部とせよ！集中の果て、高き壁も崩れる…　。



（静岡県　竜胆さくらさん）
H姫の勇姿もご無沙汰ですなぁ。「CFAS」に…　いや無理（汗）。



（静岡県　ERI7さん）
☆浮かぶ雲、透ける空を背に立つ女の子。彼女がリアルでなくとも、僕らはきっとほほ笑みを返す。



（東京都　Ｆ・Ｆ・太郎君）

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品（eb！マークが付いた作品）には、QUOカード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!!　遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！
文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95％で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！
圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

「あて先イラスト」募集開始！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号4月号の締切は……　1月18日（土）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com



ジングルぐるぐる言ってるウチに冬コミもアッという間。もはや2003年、あたしは今年も元気ですーッ！　当館一同、気持ちも新たに、若熊に素晴らしい同人誌をご紹介していきますよーッ!!

ポップンミュージックシリーズ　発行／東方傀儡師一座！

SHEER HEART ATTACK

ギャグ



カリスマ美容師マコトVSお節介な掃除屋Mr.KKのギャグ対決が見物の4コマ本。全体的にドツキ漫才系のネタ多めかな？

制作者より：マコトさんがキレまくってる床屋ギャグ本です。一味ちがった馬鹿兄です♥



B5版　20P　オフセット　表紙1色
300円分の無記名小為替＋180円分の切手＋宛名シール
〒960-8157　福島県福島市蓬莱町4丁目3-15-42　堺様方「TKI・A」まで

ポップンミュージックシリーズ　発行／手動協会株式会社建設

Love Fl@ke

ギャグ



切れ味のある線でカッチリ描かれたキャラが魅力の1冊。物憂げな瞳のユーリがしれっと悪巧み。Deuil格闘ゲーム企画の行く末は？



B5版　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒041-0811　北海道函館市富岡町3-30-5　山本様方　供波奨

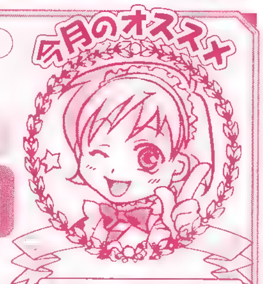
ポップンミュージック8　発行／幻想幻術

ししゃものフリッター

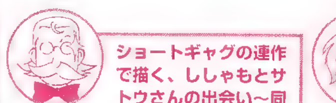
ギャグ



5版　20P　コピー　表紙カラー
150円分の無記名小為替＋140円分の切手＋宛名シール
〒366-0051　埼玉県深谷市上柴町東1-26-7　森加奈子



突発的ポップン小特集！
ししゃも本からゴー！



ショートギャグの連作で描く、ししゃもとサトウさんの出会い〜同居生活。ドタバタ系の笑いとお話が一体となり、簡潔な絵の持ち味も生きた良作です。

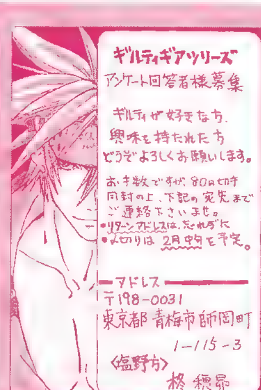
ししゃもカワイイ！　餌を食べるときの「はっちきはっちき」という擬音がたまりません。ししゃもに夢中になるサトウさんも妙にカワイイです。

伝言板

見て、情報のおせち料理！







★POP'N MUSIC中心音ゲーオンリーイベント「STIRto7」
場所：高知県高知城ホール4F　日時：2003年3月2日（日）
主催：Smile Maker＋天国行きま戦歌
募集：直接参加70sp前後　委託参加20sp前後　締切：2003年1月30日
〒781-2123　高知県吾川郡伊野町天王南8丁目1-1　越前公美子方「St7」係
e-mail：stir to 7@yahoo.co.jp



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★よろずサークル会員募集！
超よろずサークルG-WAVEでは、高校生以上で、会報などで遊んでくれる方を常時募集しています！　興味ある方はまず80円切手同封で連絡ください。案内書送ります。
〒183-0032　東京都府中市本宿町1-25-2　岡崎方　小室梓右

メイドの控え室　今回は実験的に、以前よりお客様からご要望のあった「○○特集」スタイルを取ってみました。全部はやっぱりキツイので5/7ですけど。A-Froと違い、当館に投稿するために作品＝同人誌か作られるわけではないですから、事前に「○○特集やりますよ、ドンドン送ってね！」と募集をかけられない、という弱点があるんですよね。皆さんのご意見、お待ちしております

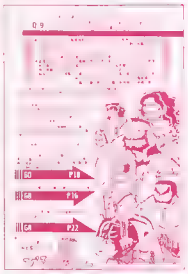
●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じたものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど） ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

CAPCOM vs. SNK 2　発行／evil eyes

ボルシチ





研究

さまざまな人の協力を得て作られた集計本。ゲームへの想いがみっちり詰まっています。イラストもひねりが利いていて高ポイントですぞ。



B5版　36P　オフセット　表紙1色
100円分の無記名小為替＋200円切手
〒229-0039　神奈川県相模原市中央1-10-3コーポしらい201号　西巻様方「ボルシチ」係

ポップンミュージックシリーズ　発行／OVER★REACTORS

After





ギャグ
シリアス

タイマー愛しさのあまり、微妙に脳が破損した感じのユーリがもう爆笑モノです。書き込みやトーンワークも気合いが入っていてマル！



A5版　28P　オフセット　表紙カラー
300円分の無記名小為替＋160円切手＋宛名カード＋連絡用80円切手
〒188-0008　愛知県尾張旭市柏井町弥栄166コーポ光岡202　草場まゆ

ポップンミュージックシリーズ　発行　銀天使堂＋Frog King

ラヴの気持ち





ギャグ
シリアス

ユーリにベタボレ気味のアッシュを描くショートギャグ集。もうほほえましやらいじらしいやら。ほのぼの系セミシリアスも少々アリ。



B5版　36P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替（本代）＋200円分切手（送料）＋宛名シール＋連絡用返信封筒
〒215-0005　神奈川県川崎市麻生区千代ヶ丘7-13-3　多田野早紀



牡丹、同人デビュー!?　その9
イベントにサークル参加してみよう

ジョイ「おや、どうしました。何か呆然として」
牡丹「……ジョイさん、同人誌通販の申し込みって、普通どのくらいの数が来るもの何でしょうか？」
ジョイ「ある同人作家の方は「ウチは少ないですよ、100通ぐらい」とおっしゃられました。ま、これはご謙遜で100通はベテランならではの数でしょうな」
牡丹「100通、ベテランで100通ぅうううぅ〜」
ジョイ「顔色が優れませんな……はっ！　牡丹さん、あなた同人誌2種を何冊刷ったのですか!?」
牡丹「か、各……500冊ず……つで……キャーッ！　ジョイさんが泡を吹いて失神した——ッ!!」

申込書をゲットせよ！

ジョイ「えー、このまま同人誌を在庫にしておいてもしかたありません。順番が逆になった感もありますが、イベントに参加して直接頒布することにしましょう」
牡丹「わーいイベントだー！　ところで、イベントのサークル参加ってどうやればいいんでしょうか？」
ジョイ「まずは申込書を手に入れましょう。その方法として一番簡単なのはイベントへ行くことですな。次回分の申込書を販売したり配布したりしています」
牡丹「大規模イベントじゃなくて、単発のオンリーイベントなんかの場合はどうすればいいんですか？」
ジョイ「オンリーイベントというのは、同人サークルさんが主催する場合が多いのです。ですからコミケなどの大規模イベントでは、サークルさんが申込書をペーパーとして配布している場合があります。また同人誌ショップや印刷所などにも各イベントの申込書が置いてある場合もありますね。当館の伝言板のようなコーナーの告知を見て、直接主催者に郵便で問い合わせ、申込書を取り寄せるという手もあります」

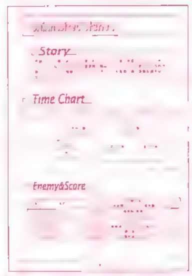


参加費用を払い込め！

ジョイ「これが冬コミで買ってきた次回コミケの申込書セット、そしてサークルさんからいただいたさまざまな小規模イベントの申込書ペーパーです。それぞれ細かな点に違いはありますが、普通は申込書の書き方も併記されていますから、それをよく読みましょう」
牡丹「よーし、ふむふむ。あ、基本的には申し込むと同時にお金を払う仕組みになっているんですね」
ジョイ「ええ。コミケの場合は専用の郵便振替払込用紙を使い郵便振替で入金する事になります。小規模イベントでは当館でもおなじみの郵便定額小為替を使う場合が多いようですな。コミックシティは郵便振替にも為替にも、銀行振込などにも対応しています」
牡丹「コミケは8000円、オンリーだと3000〜5000円ってところね。財布や日程と相談して、う〜ん」
ジョイ「ちなみに、申込書や金額に不備なく申し込んだからといって、必ず参加できるとは限りませんぞ」
牡丹「え!?　それはいったいどんな罠ですか？」
ジョイ「罠じゃありません。会場の広さなどから参加サークル数には制限があります。申込数が定数を超えた場合、参加できなくなるサークルも出るわけです」
牡丹「それってどうやって決められるんですか？」
ジョイ「主に抽選か先着順のどちらかですな。コミケの場合は抽選です。ま、選に漏れた場合、申し込みの際に払ったお金は基本的には返ってきますけれどね」
牡丹「そうか、落選する場合もあるんだ……。よーし、万が一のことを考えて手当たり次第申し込むわよ！」
ジョイ「まだ懲りてない…　。せめてダブルブッキングだけはしないように気を付けなさいね」

GUNSPIKE & CANNONSPIKE　発行／セスティオ旅団

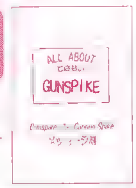
ALL ABOUTではないGUNSPIKE





研究

厚さが大迫力のガンスパイク徹底研究本。挿絵こそありませんがキレイにまとめられた各種データは読みやすく、資料性も十二分です。



A5版　176P　オフセット　表紙1色
1300円分の無記名小為替（送料込み）＋宛名シール
〒569-0857　大阪府高槻市玉川2-5-204　橋本佳代子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたら、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。2003年2月末に掲載を希望する人は**2003年1月20日(月)必着**です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

「ゲームセンターオフィシャル」サイト

ビートライブ COMMUNITY BASEMENT BEAT TRIBE

http://www.beat-tribe.com/index.html

- ゲーム大会
- 2クレジット
- メンテナンス

充実した店舗のゲーム大会情報

ゲーマーなら一度は耳にするであろう東京都町田市のビートライブ。トップページには店舗で開催されるイベントが、これでもかとばかりに掲載されている。店舗紹介では、店舗の生い立ちから、取り扱うゲーム、メンテナンス状況などが挙げられている。

イベント情報はスケジュールと結果で区分けされていて、スケジュールには開催日時と大会内容が列記されており、いつ何のゲーム大会が行なわれるかが分かる。大会の結果は、大会ごとに細かくレポートがなされているので、大会に参加した人や、見学した人は大会の様子を思い出して楽しめる。



詳細な大会レポートを掲載。プレイヤーだけでなく、ゲーム大会を企画する人も参考にしてほしい。

ArcadeGameCollege アーケードゲームカレッジ

http://www.college1.co.jp/main/

- ゲーム以外の施設
- ハイスコアとポイント
- プライズゲーム

店舗情報はイベント情報からハイスコアまで

トップページには更新情報が羅列されている。掲載される情報はイベントスケジュールとその結果情報など。そのほかに、ゲームやプライズの入荷情報・設置情報もただ掲載されているだけではなく、写真もふんだんに使われているので、ゲーセンに行くまでに何をして遊ぼうか考えてしまう。

また店舗におけるハイスコア情報も掲載されている。ハイスコアではプレイヤーごとにポイントがふられており、そのランキングをこのサイトで見ることができる。リンクコーナーもいろいろなサイトを押さえており、便利に使用できる。



ハイスコアを通じてお店側とプレイヤーの接点がホームページで提供されているので、何度もお店に通いたくなる。

AM-PARK BigJoy AM-PARK BigJoy

http://www.asmo-am.co.jp/bigjoy/

- ロケテスト
- 男性厳禁
- 設置筐体

ゲーセン情報と掲示板でゲーセンをより楽しむ

サイトは店舗情報、設置ゲームのほかに掲示板などから構成される。設置ゲームはデータベースという形で、タイトル、価格、簡単な紹介や設定内容が掲載されており、店の様子を把握しやすい。オススメは掲示板で、「BJOBBS」「時化を求める酒場」「BJのツボ」の三種類が用意されており、それぞれ特色あるものになっている。

もちろんゲーム大会結果も掲載されている。店内の設置ゲーム＋掲示板＋大会結果とそろっており、ゲーセンと自宅を往復する人にはたまらない構成となっている。

冬休みに遠征を計画する人もチェックすれば、いろいろな事前情報が入手できてより楽しめる。



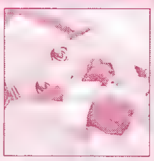
ロケテスト情報はトップページに掲載される。常連も常連でない人もこまめにチェックしてみて。

冬コミ参加『GG』CGサイト

罰式（一部18禁） 士土

http://www001.upp.so-net.ne.jp/punishment/

かわいい女性キャラのイラストは、同人誌の表紙やサークルカットで使用されたものを中心に掲載されている。愛らしい掲示板のアイコンもオススメ。



childhood's end 千秋真冬

http://www.interq.or.jp/pluto/mahuyu-c/alice/

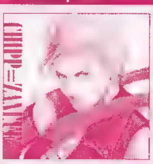
大きな瞳が印象的なブリジット＆カイのイラストが多め。イラスト以外にサイドストーリーや壁紙などもアップされている。落書き置き場もお勧め。女性向け。



LUNATIC HIGH ささみ

http://www2.ocn.ne.jp/~sasami/top.html

グラデーションを駆使したイラストが掲載されており、どれも柔らかなイメージを受ける。落書き置き場のディズィーはお薦めなのでチェックしてみて。



PALS report.Web 水無月 伸

http://www1.odn.ne.jp/~cbw53840/index.html

カイ＆ソルがメインで、どれも凛々しく力強いイラストに仕上がっている。キャラの集合CGは合成前の詳細なデータも見られるので、一度は見てほしい。



Dark Moon 咲ゆきみ

http://members.tripod.co.jp/sakuyukimi/

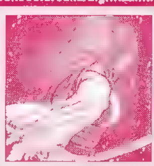
細い線と淡い色使い、大きな瞳のかわいさ溢れるイラストを楽しめる。なおブリジットファンは「ブリジットについての15（仮）の質問」をチェックせよ。



DIGITAL WIZARD 大川美

http://homepage2.nifty.com/colorcalla/digiwiza.htm

『GG』シリーズのイラストが多数掲載されている。薄い色彩の中で凛とした顔をした男性キャラと柔らかな線の女性キャラ（梅喧も含む）が楽しめる。



LINKS wwwの泳ぎ方

そのほかの「GG」キャラサイト

FREEDOM ARCADIA http://ktragos.ojiji.net/	Atelier Cat http://www8.plala.or.jp/Tierra/
SpikyCitrous http://www.spikycitrous.com/	Selfish Fashion Web Style http://kyoto.cool.ne.jp/muse21/
ふらわあカンパニー http://www4.plala.or.jp/rei-u/index.htm	perimental number 4771chan http://www4.gateway.ne.jp/~yoshi-a/
Ice Mist http://members.jcom.home.ne.jp/kh777/	4th Heaven http://www.spacelan.ne.jp/~fuu-06/index.html
くま帝国 http://cx.sakura.ne.jp/~veowolf/rogue/	Midnight's Equites OFFICIAL WEB SITE http://tokyo.cool.ne.jp/mideq/
	タチムカウ http://tachimukau.fc2web.com/

「同人誌イベントに参加するサークルサイトはどのように探せばいいか？」ということは、同人ファンなら一度はぶつかる問題であろう。この問題を解決するため、最初に確認したいのが「COMIKE-NAVI（http://www.swaty.to/comike/）」などの専門サイト。このサイトでは、漫画からゲーム・小説まで幅広く検索できるので試してほしい。

しかし専門サイトには登録していないが、ゲームなどの総合検索サイトには登録している、といった場合がある。その場合には総合検索サイトでサイト探しを行なうことになる。

例えば「ゲーマーズターミナル（http://www.gamersterminal.com/）」の場合。「『GG』シリーズの同人サークルサイト」を探す場合には、トップページの「ジャンル／タイトル別カテゴリ一覧」の中から「『ギルティ・ギア』」をクリックし、その検索結果で「同人」をチェックして「カテゴリ内」検索を行なう。そこで表示されたサイトを地道にチェックしていこう。この検索方法を使えば比較的に短時間で、お目当てのサークルサイトが見つかる。

また、この検索手順は攻略サイト探しにも使えるので活用してほしい。

泳ぎ方PLUS！ ゲーセン検索の際にはやはりポータルサイトの活用か考えられるか、冬休みに東京のゲーセンに行くなら古いゲームで遊ぶことも考えてほしい。そこで活用したいのが「THE STARRY RIFT（http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/6508/）」。東京にあるレゲーをゲーム名や地域なとから探し出せるのだ。

クイズ ケータイQモード。
～MailもChatも恋しTel～



春夏秋冬紆余曲折

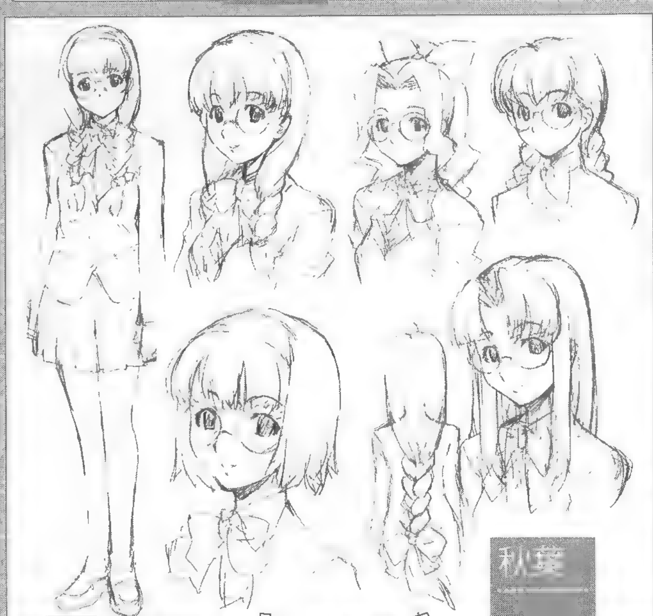
アメディオ制作のクイズゲーム『ケータイQモード』。その大量の設定画を一挙公開！デザインに籠められたキャラの個性を感じてほしい。

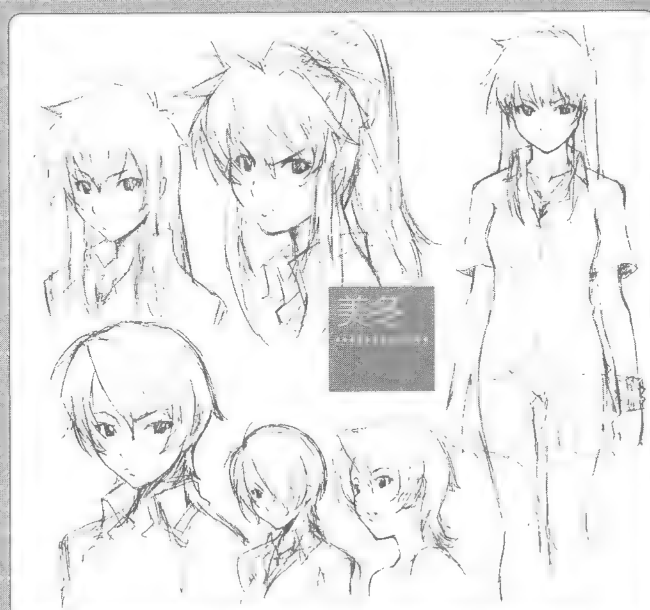
Quiz Ketai Qmode Graphic Art

クイズケータイQモード ―設定資料集― Quiz Ketai Qmode Graphic Arts





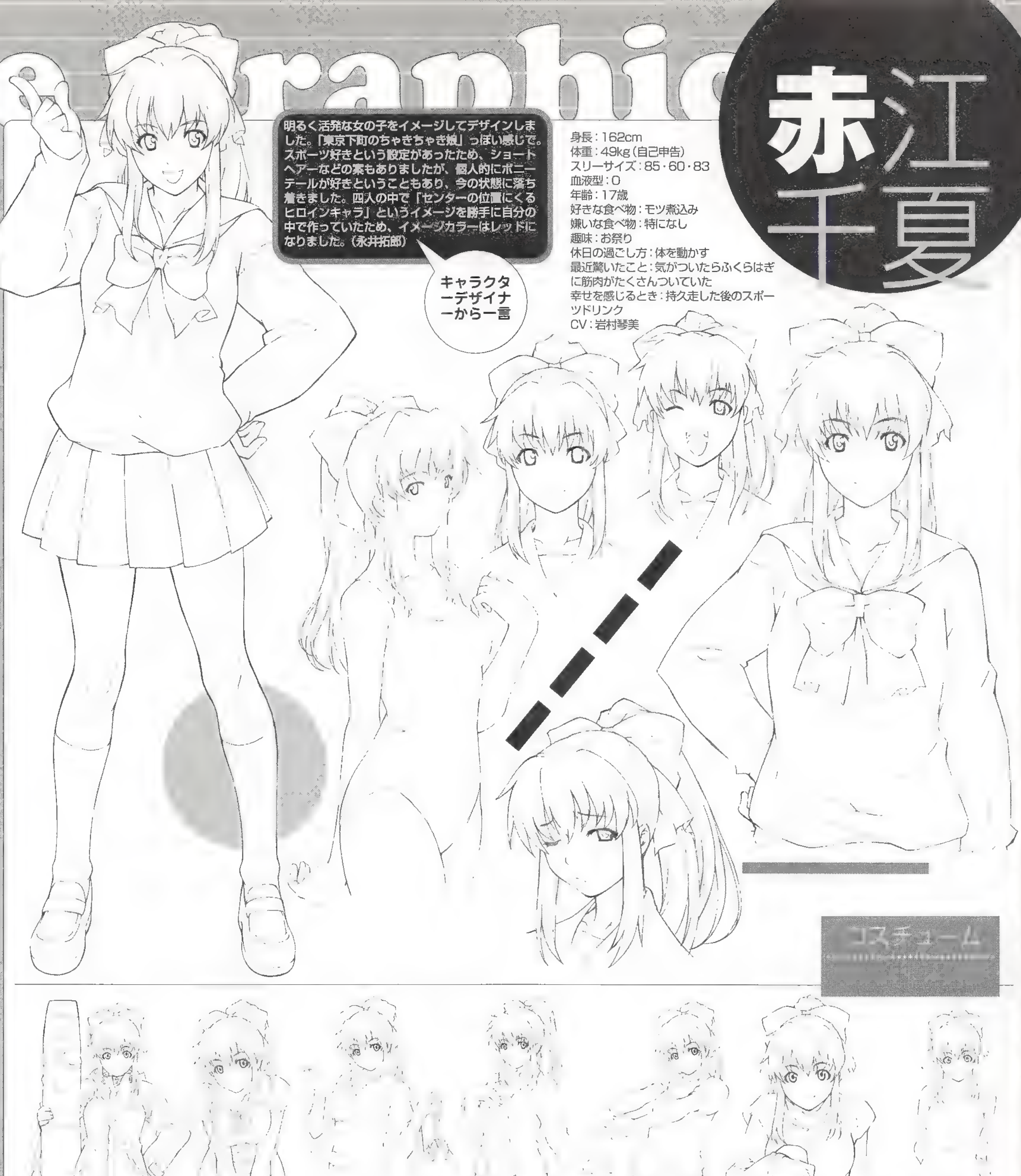




ラフスケッチ

四人のキャラクターのラフスケッチを公開！丁寧に描かれたキャラクター原案たちの結晶が、今の四人なのだ。

赤江千夏



明るく活発な女の子をイメージしてデザインしました。「東京下町のちゃきちゃき娘」っぽい感じで。スポーツ好きという設定があったため、ショートヘアーなどの案もありましたが、個人的にポニーテールが好きということもあり、今の状態に落ち着きました。四人の中で「センターの位置にくるヒロインキャラ」というイメージを勝手に自分の中で作っていたため、イメージカラーはレッドになりました。（永井拓郎）

キャラクターデザイナーから一言

身長：162cm
体重：49kg（自己申告）
スリーサイズ：85・60・83
血液型：O
年齢：17歳
好きな食べ物：モツ煮込み
嫌いな食べ物：特になし
趣味：お祭り
休日の過ごし方：体を動かす
最近驚いたこと：気がついたらふくらはぎに筋肉がたくさんついていた
幸せを感じるとき：持久走した後のスポーツドリンク
CV：岩村琴美

コスチューム



白川秋葉

Ketai Qmode

身長：158cm
体重：47kg
スリーサイズ：76・56・81
血液型：A
年齢：17歳
好きな食べ物：ほうれん草のおひたし
嫌いな食べ物：油を吸い込み過ぎたフライドポテト
趣味：漢字を辞書で調べること
休日の過ごし方：読書・景色を眺める
最近驚いたこと：1円玉を作るのに1円以上のコストがかかること
幸せを感じるとき：週末、深夜の読書
CV：栗原みきこ

キャラクターデザイナーから一言

イメージ的には「清楚で可憐な文学少女」でしょうか。ベタですね。ほかのキャラに比べ、ちょっと地味な感じを意識して描きました。メガネっ娘がどうしても欲しかったので、デフォルトでメガネをかけている状態にしてあります。イメージが一番早く固まったキャラです。ベタゆえに、個人的には一番好きなキャラですね。（永井拓郎）



コスチューム



青木春香

キャラクターデザイナーから一言

ロリなイメージでデザインしています。初期案では、もう少し幼さを出す方向で考えていましたが、いろいろな諸事情で今の等身になりました。ツインテール=ロリータの図式が頭の中にあるせいか、自然と髪型は決まりました。個人的に、一番描きやすかったキャラですね。（永井拓郎）



身長：148cm
体重：37kg
スリーサイズ：82・57・83
血液型：B
年齢：17歳
好きな食べ物：生クリーム
嫌いな食べ物：ピクルス・わさび
趣味：電話・自分研究
休日の過ごし方：遊び・買い物・読書
最近驚いたこと：友達の方が自分よりお小遣いを多くもらっていたこと
幸せを感じるとき：カードで買い物したとき
CV：いのくちゆか





コスチューム



黒木美冬

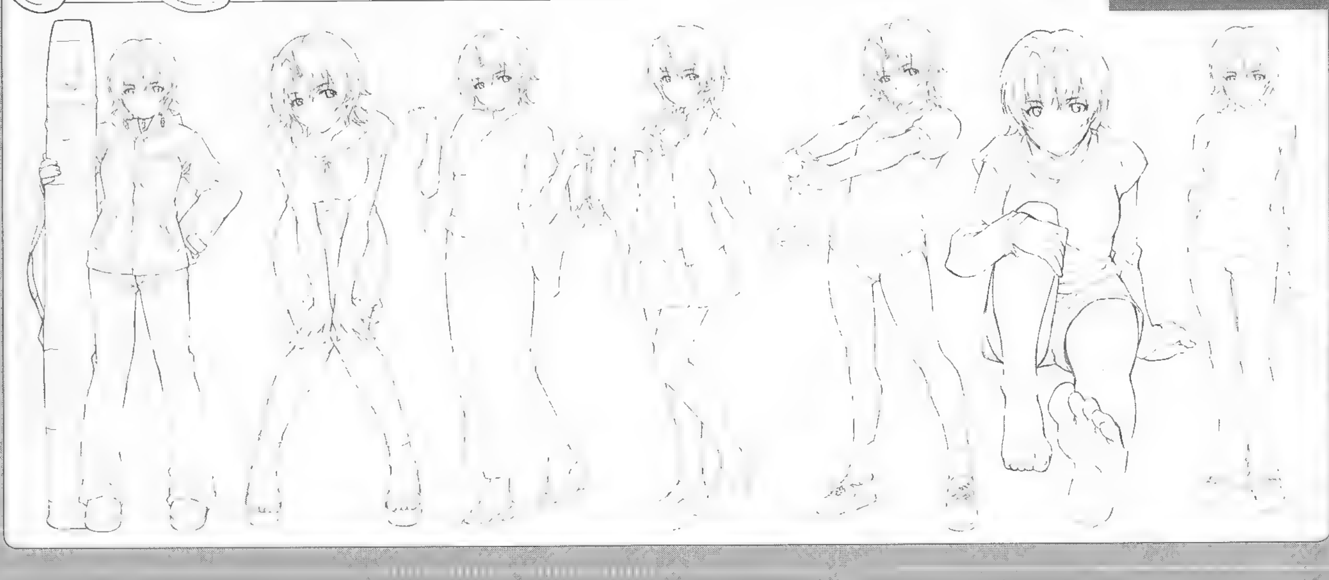
キャラクターデザイナーから一言

今回のキャラ中、一番プロポーションが良いということだったので、ほかの三人に比べ、大人びた感じを意識して描いてます。あまり感情を表に出さないクールなイメージです。初期案では悪っぽさを入れようか迷いましたが、やばい方向に進みそうであったため、自粛しました。
（永井拓郎）

身長：172cm
体重：52kg
スリーサイズ：90・59・86
血液型：AB
年齢：17歳
好きな食べ物：海老のカクテル
嫌いな食べ物：ベジマイト
趣味：睡眠
休日の過ごし方：何もしない
最近驚いたこと：季節が変わっていたこと
幸せを感じるとき：寒い日のお風呂
CV：今川視加

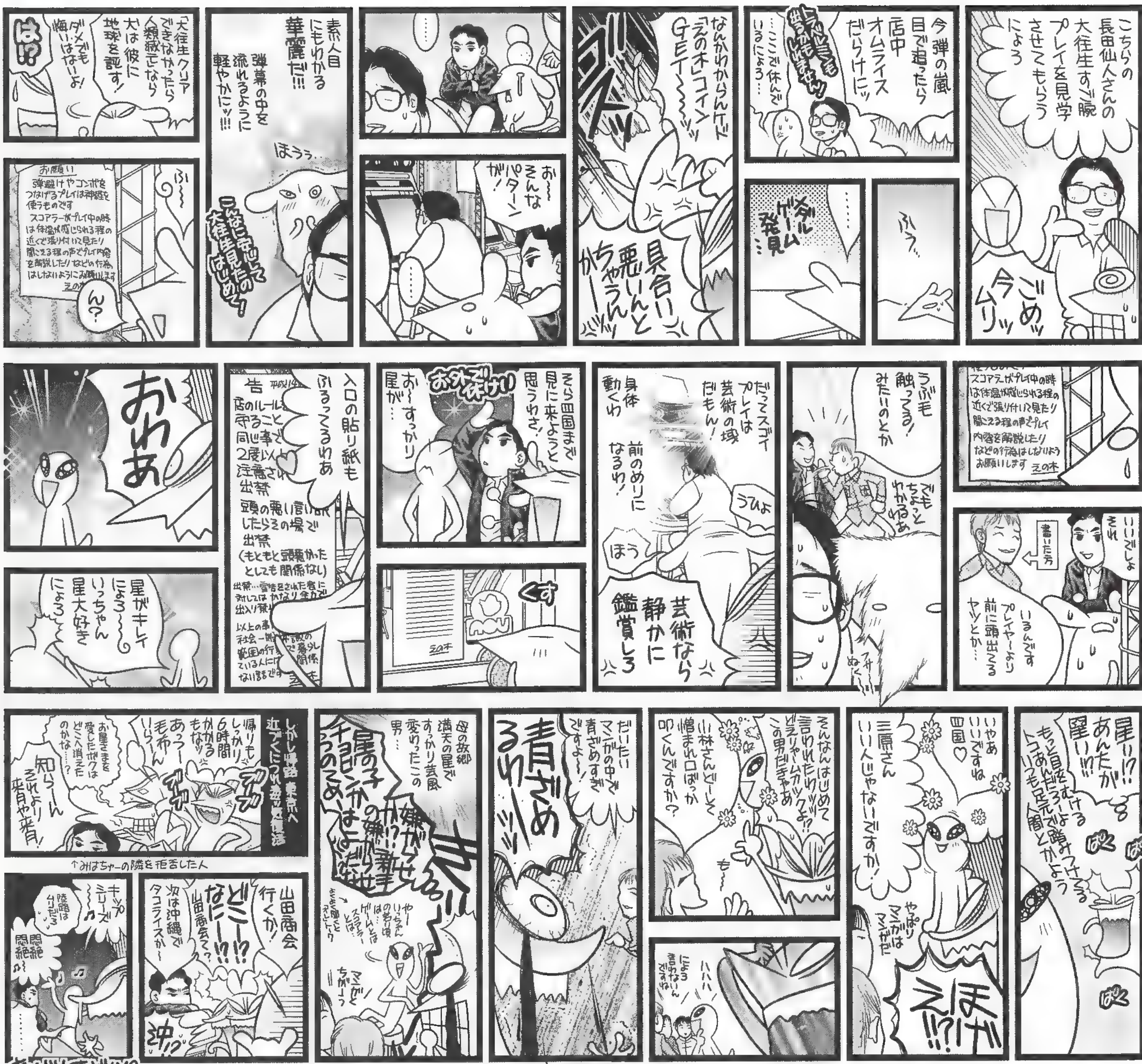


コスチューム





そんなARIKA
小林真文
これはアリカの広告です
ぶらり途中下車
ふざけんな
悶絶年間のはじまりデス
DEATH!
ぶるん
キップシリーズ～
来たぁ
行ってみたいなよその国～♪
朝9:00 にょろよ～
東京→岡山
岡山→高知
どんどん遠くなってる～～ッ
ひぃぃぃぃ…
ここでカミングアウト 大の三半規管は動物並に敏感です!!!
乗り物に弱けりゃストレスにもめっぽう弱い!!
ピコーン
死のカホリッス
いっぱいいっぱいッス
やっぱ旅のダイゴ味は陸路にょろ♪
7時間はかかるケド
殺される!!! 今度こそマジで殺される
ピコピコーン ピコーン ピコーン
高知になにしに行くのかな?
例によってなにも聞かされてませんが…!?
オムライス食べに
話も通じねぇ!!!
岡山で乗り換えていよいよ四国上陸にょろ!
岡山なんて桃鉄でしか来たことねッ
瀬戸内海抜けたらけっこーな山にょろね
水平がおかしい!!!
揺れが揺れが
ガタン ガタン
ゴトン
三半規管が
途中の阿波池田はいっちゃんの母の故郷にょろ
トラベルミン
ボリッ ガリッ
トラベルミン
なにもかもみな懐かしい
大さんや少しは景色を楽しみなさいな…
うるせーッ 心洗われてんじゃねーッ
んなヨユーねぇんだよッ
次は一
大ぼけ 大ぼけ
次は大歩危
ガタッ
小ぼけ
地元の人にはなんてコトない地名でしょうが大には致命傷でした…
おえええ
大ぼけの次は～
……
キャサリンが大阪からかけつけてるハズにょろ
前日大阪でVFのイベント参加
お～い
味方? 味方?
陸路で来たの!?
オレヒコーキで30分だよ!?
いい旅夢気分
キャサ夫さんは四国人 ナニしに…?
え? オムライス食いに
マジで今回ダメかもしれません……
高知それはミラクルワンダーランド
電車が謝りそれを許す
ごめ～ん
いーの
なにかこんなの
そしてゲーセンでおいちいオムライスが出る…
もむぅ?
もむ
もむ
んまいにょろ
だろ?
これがバーチャやりながらだともっとうまい!
ゲームしながら食える!
ホ～♪
あんたらと行動するとゲーセンばっかだなあ
四国生まれてはじめてなのに～い
たいへんでしたねぇ
お店の奥さん
あらあら あなたミセスなんですって?
あら
お若いのねぇ
高知! 第2の故郷決定です!!!
若いといわれて喜ぶのは若くない人です。 終ってます。
縁台みたいにおんもにも筐体が♡
テーブル筐体こそないものの雰囲気は80年代 めっさ居心地のよい空間です
遅れました ここはゲームセンター「えの木」 地元っ子の集まるアットホームな娯楽の殿堂♡
えの木
それだけじゃないにょろ…
ここにはカイリの全一と
大往生の全一がおる!!!
スコアラーの巣!!?
それが真の目的かッ!!!


こちらの長田仙人さんの大往生すご腕プレイを見学させてもらうにょろ
ごめッ今ムリッ
今弾の嵐目で追ったら店中オムライスだらけにッ
…ここで休んでいるにょろ…
メタルゲーム発見
ふ~
なんかわからんけど「えの木コイン」GET~~~ッ
具合い悪いんとちゃうんかー
お~そんなパターンが!
素人目にもわかる華麗だ!!!
弾幕の中を流れるように軽やかにッ!!!
ほうぅ…
こんなに完璧な大往生見たのはじめて!
「大往生クリアできなかったら人類滅亡」なら大は彼に地球を託す!
ダメでも悔いはないよ!
は!?
ふ~
ん?
おわあ
入口の貼り紙もふるってるわぁ
そら四国まで見に来ようと思うわさ。
お~すっかり星が…
お外で休けい
だってスゴイプレイは芸術の域だもん!
身体動くわ
前のめりになるわ!
うひょ
ほう
芸術なら静かに鑑賞しろ
うぶ毛触ってる!みたいのとか
でもちょっとわかるねぇ
いいでしょそれ
いるんです前に頭出てくるプレイヤーよりヤツとか…
星がキレイにょろ~
いっちゃん星大好きにょろ
くす
星!?あんたが星!?
もっと目を凝らすにょろ
人間とかよう
そんなんはじめて言われたッ
三原さんいい人じゃないですか!
いやぁいいですね四国♡
やっぱりマミだはマミだ
えほ!?
山林さんどーして憎まれ口ばっか叩くんですか?
ハハハ
だいたいマミが中で青ざめすぎですよ~
青ざめるわ―ッ
母の故郷満天の星ですっかり芸風変わったこの男…
帰りもしっかり6時間かかるもんな
あっ毛布!
知らーん来月や来月!
次は沖縄でタコライスか~
行くか!山田商会
どこ~!?なに~!?
沖!?
問題絶録
青ざめすぎか!?オレのせいか!?ああ!?

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

GAME MAKER Now!!

さて、今月の共通質問のお題は、富山県夜坏揺音さんからの質問で、「寒〜い冬を乗り切るいい方法を教えてください」です。

アルカディアもこの号で33号にまでなりました。このまま一気に100号目指して頑張ります！ メーカーさん共々、アルカディアもゲームセンターを盛り上げていきますよ〜!!

KONAMI

コナミマーケティング
横山

ちょっと早く冬休みをいただいてゆっくりしてます。大阪などにも行って久しぶりの友達にも会ってきました。が、ゆっくりしすぎて、買いだめしたゲームは……まだやってません。平積みになっている本は……まだ読んでません。録画しといたテレビ番組は……まだ見てません。冬休み足りないよ!! もっと下さーいっ!! 皆さん良いお年を!!

「心頭滅却すれば火もまた涼し」の精神で乗り切れ！

COMPILE

のーみそコネコネ COMPILE

新年はポチッとにゃ〜で、つないで、分岐、発火。が、が、が、ガーン。

for PC http://www.compile.co.jp/
for 携帯 http://www.compile.co.jp/i/
http://www.compile.co.jp/j/

にゃ〜のようにコタツの中で丸くなって眠る。アレ！ そういえばウチにはコタツがない。買うどー。

ECOLE SOFTWARE CORPORATION

エコールソフトウェア
真鍋

新作のキャラ選定に苦闘中！
萌え萌えさせたいが、
男らしいキャラにも目移りして、
なかなか決めるのが難しいぜぇ。
結果、どうなるかは来年をお楽しみに。

http://e56.info

プレステ用開発機材を抱いて寝るとすごく暖かいよ！

ADORES

アドアーズ
松沼

アドアーズ藤沢店続報！
アジアンリゾートとしてオープンしたアドアーズ藤沢店ですが、ジャックポットが飛び出すと、南国の神の音と光のショーが行なわれます！
いやこれが、フンイキばっちり。
何とまたまた来月、新店情報が!!

店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

冬眠しましょう。というかしたいです。冬は苦手なんで……。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

クロスノーツ
彩京事業部
ヤ長

気が付けばもう新年、1年早過ぎ。今年の彩京はマジメにアーケードやりマス、マジで。そりゃもう公約気味。しかしベ●ニカがP●2で遊べたりする業界なので、あてにせず期待せよ。あ、でも年末ジャンボで3億当たったら会社辞めてるから、その時はスマンな、とクジ購入を人に言ったらハズレる罠！

http://www.x-nauts.com/

バキ特別編[SAGA]を、擦り切れるまで繰り返し読む。

CAPCOM

カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんご

早いものでもう年末。年末年始の過ごし方は決まりましたか？ 家族や友達が集まったときは『Catan』でワイワイ。恋人とPS2『クロックタワー3』で真冬のホラーを体験するのも乙なもの。お子さんにはお年玉代わりにGBA『ロックマンエグゼ3』をプレゼントってのもアリ。こんなCAPCOM三昧な年末年始はどうでしょう？ では、よいお年を!

http://www.capcom.co.jp/

厚着しましょう。

av

アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

今年も1年ありがうございました。来年もアミューズメントヴィジョンをよろしくお願い致します。そろそろ、アノ超高速SFレースゲームの情報も公開していきたいと思ってますので、楽しみにしてくださいね。あー早く言いたいなあ。ホントーにスゴイです。

http://www.amusementvision.com/

靴の中に唐辛子を入れると、足がホカホカするよ。

Sammy

サミー 販促GR
川口

「今年もあとわずかの人」も「新年初読み中の人」も押忍！ 2003年も熱いファイトと老若男女へのラヴ！ そんな私はPS2版『GGXX』にコタツで夢中(無論、専用スティックも購入済み)。紗夢使い(ヘタレ)を返上し、ミリア(ヘタレ)に浮気！ これもラヴ。今回のコメント入稿が遅れたことは、編集の霜田さんには内緒だぞ！

http://www.sammy.co.jp

冬眠の合法化。

G.REVOLUTION

グレフ
アキラ兄さん

お詫び……今月号の年賀状企画に参加できませんでした。しかも理由が「ロケテストの追い込みですっかり忘れてた」という……うぅ。さて気を取り直して……実は『スターシーカー』がJ-フォンゲームアプリになりました！ 「ウリキリゲーム♪タイトー」内にて配信中♪ 詳しくは弊社サイトにて。そして「BORDER DOWN イメージサントラ」もヨロシク!

http://www.grev.co.jp/

さし当たって南半球に逃げるのも手。ニュージーランドなどいかが？

ARIKA

アリカ
小林

微妙な発売日なのですがとりあえず年始のご挨拶を。明けましておめでとうございます。2003年は、PS2『怒首領蜂 大往生』、PS2『ザ・ダンジョン・オブ・ドルアーガ(仮)』などを予定(あくまで予定……)しております。アーケードの新作は、私にも分かりません、が、頑張ります！ 今年もよろしくお願致します。

http//www.arika.co.jp

こたつでアイス。

SUNSOFT

サンソフト
サッカーもやる広報
[illegible]

毎度どーも、サンソフトです。もうすぐ一年も終りですね！ 毎年、来年こそはいい年にしようと思いながら無反省だったりするのですが(笑)。
えーと、うーん、来年は、このコーナーの締切守るようにしよう、うん。
では、皆さん良いお年を〜。

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

熱〜い酒

cave

ケイブ
広報B

読者の皆々さま、今年もお世話になりました〜。
2003年もよろしくお願いしまっすぅ。
さてさて『ケツイ 絆地獄たち』いよいよですよ〜♪
うふふっ☆
「ゲーセン横丁」のJ-フォン版もよろしくね〜ん、あ〜は〜ん？

http://www.cave.co.jp/

あったかいトコでいいコトするに決まってんじゃん。

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

皆さん、お待たせしました。新作『式神の城Ⅱ』の公開です。NAOMIに変わってグレードUPしたのはいいんですが、その分仕事もぐっと増えて、みんなで泣きべそかきながら、地道に作ってます。
プレイできるのはまだ先の話になりますが、楽しみに待っててください。

http://www.alfasystem.net/

アイスマンに変身すれば、きっと寒くないに違いない(大嘘)。

Hitmaker

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

早いもので今年もあとわずか。2002年を振り返ってみると、6タイトルもリリースしてるのね。しかも、『バーチャロンフォース』の全国大会もあったし、『WCCF』をリリースしたのも今年か。我ながらよく働いたなぁ（遠い目）。正月はゆっくり休むぞー。2003年もヒットメーカーをヨロシクお願いします。

http://www.hitmaker.co.jp/

とりあえず肉食え、肉。

TECMO

テクモ
つっちー

早いものでもう年末です。今年1年、テクモを応援してくださった皆さま。本当にありがとうございました！　来年こそは業務用を！　と、言われそうですが……今のところさっぱり未定でゴザイマス（汗）。しかしっ！　家庭用では、新年1／23（木）！　いよいよ『DOAX』の発売です！　お楽しみに～♪

http://www.tecmo.co.jp

『DOAX』で南国気分に浸る。←マジです。

SEIBU

セイブ開発
「代理5号」

こんにちは。めっきり寒くなり、鍋奉行の本領発揮な5号です。ハムスター様より「アーケードヒッツ」シリーズとして『雷電』が発売中。　http://www.hamster.co.jp/
また、ニューワールドシステム様より「RAIDEN FIGHTERS Evolution」が2003年度発売予定となっております。
http://www.nws.co.jp/
詳しくは各HPへどうぞ。

鍋、鍋しかないです！

PLAYMORE

プレイモア
門脇

2002年はまことにお世話になりました。ぶっちゃけ、引き続き『KOF2002』が一押しで～す。KOFシリーズの壁紙も提供しているので、サイトもチェックしてくださいね。朝フトンから出るのが非常に困難な時期ですが、風邪などひかず元気出して頑張っていきましょう！　2003年もよりいっそう皆さまに楽しんでいただけるゲームを作りますので、よろしくお付き合いください。

http://www.playmore.co.jp/

次の3ステップで完璧。1：まずは脂肪を付ける（季節限定チョコでも鍋でもおでんでも可）。2：とにかく着込む（下着はもちろん、ジジシャツ：男／ババシャツ：女）。3：そして……乾布摩擦（気合を入れて擦るべし）。

TREASURE

トレジャー
開発1部
井内 ひろし

もう、今年も終わりですね。本年度中はトレジャーのゲームを遊んでいただきありがとうございました。今後ともよろしくお願い致します。来年は早い時期に『斑鳩』関係の物で、何かイイものが発売予定されているみたい……？　それでは皆さん、風邪などひかないよう良い年をお迎えください。

http://www.treasure-inc.co.jp/

冬眠。

SEGA

セガ
昔サンタを演じていた広報
田中

新年明けましておめでとうございます。本年もセガをお引き立てのほど、よろしくお願い申し上げます。さて、今セガ系列店舗では1月19日まで「メダルいっぱいキャンペーン」を実施しています。メダルゲームにあまり興味のなかった方はトライしてみる絶好のチャンス。「ビンゴパーティスプラッシュ」は特にお勧めの新製品。ワイワイ、ガヤガヤ楽しめます。

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

冬眠中のクマ並の皮下脂肪とウォッカ

WOW ENTERTAINMENT

ワウ エンターテイメント　広報
Kaz

皆さん大変お待たせしました。『THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ』ですが、現在（原稿作成時は11月末）いくつかのゲームセンターでロケテストが行なわれておりますが、12月中旬ごろには全国のゲームセンターに並ぶと思います。今月号の攻略ページを手に、目指せワンコインクリア!!　すべての謎を見ることができるか？

http://www.wow-ent.co.jp

冬はやっぱり冬眠でしょう

namco

ナムコ
新井

冬の街並み粉雪舞えば、たのしさドドーンとドンブラコ。こんにちは、太鼓の達人です。冬なのにハッピもしくはもろ肌。なぜなら太鼓の達人だから。クリスマス？　そんなもんオイラにゃ関係ないぜ。なぜなら太鼓の達人だから。ロは悪いが情には脆い、だけど手の皮は厚いぜ。なぜなら太鼓の達人だから。以上、俺の太鼓の達人のイメージでした。

http://www.namco.co.jp/

引篭もりだな。でも、人としては失格だからほどほどにな。

SEGA-AM2 Co.,LTD.

SEGA-AM2
たくあん

こんちは！　たくあんです。さて、皆さまはアルカディアをしっかり読んでおられるのでご存知だとは思いますが、『VF4エボリューション ver.B』をリリース致しました。今年の冬は寒さを忘れるほどプレイしてくださいね。全国大会もありますし、まだまだ盛り上がっていきましょー！　追伸、2003年3月13日PS2で『VF4エボリューション』発売です。

http://www.sega-am2.co.jp/

私の場合は、正月にお雑煮のみで過ごすのが素敵な寒い冬の乗り切り方です

Warashi Inc.

童
佐々木

アルカディア大賞「ベスト演出賞」に『兎-野性の闘牌』がノミネートされておりました！　スタッフ一同大変喜んでおります！　これでさらに弾みが付くってもんです。何にって？　そう！　お祭しの通り！　第二弾『兎-野性の闘牌-山城麻雀編』です！　来年春に稼働予定です！　ふー、やっと言えた。

http://www.warashi.co.jp/

鍋＆焼酎お湯割りの梅干し入り

NOISE FACTORY

ノイズファクトリー
by 営業メン

毎年恒例の「年賀ハガキ」は見ていただけましたでしょうか。個人的にはジョーンズがお気に入りです。開発陣は正月無し！　マスターUPが新年だと言い聞かせ爆走中！
来年もよろしくお願い申し上げます。

http://www.noise.co.jp/

ほかの社員に気付かれないように踊り狂う！　これで決まり！

sega rosso

セガ・ロッソ
レナッチ

今年もあともう少しで終わってしまいますね～。今年のセガロッソは『頭文字Dアーケードステージ』や『ソウルサーファー』『セガラリー』、そして『頭文字D Ver.2』をリリースした大忙しの一年でした。年末、年始はVer.2を思いっきりプレイして、どんどんインターネットランキングに登録してね～。レナッチも頑張るぞい。

http://www.segarosso.com

冬眠。

質問箱コーナー

各ゲームメーカーさんへの質問は、送料無料の本誌アンケートハガキのフリースペースに書いてくれてもOKです。どんなことでも好き勝手にじゃんじゃん気軽に聞いてみよう！

こないだから始まった、全員に聞きたい質問なども、引き続き受付中！

よろしくね!!

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

ちなみに、猿渡さんはどんな方法をオススメしますか？

……今年の冬からは、毎週末「闘劇」のゲーム大会が目白押しなので、それに参加すれば熱くなれる！

BANPRESTO

バンプレスト
天笠

今年も残すところ1カ月、12月といえばプライズ業界の最大商戦期、そう『クリスマス』です。皆さん、どんどん街に繰り出してプライズグッズをゲットしてくださいね。
12月は、何度か誌面でも紹介されたアレが登場！　そう、『ギルティギアイグゼクス胸像コレクション』です！

http://www.banpresto.co.jp/

暖かい閉め切った部屋で、一人ガンプラ三昧。塗料はラッカー系♪

TAITO

タイトー
松桐坊頭＆みう

松：あっという間の1年やったのう『バトルギア3』も年内に間に合ったし、恐竜さんも元気だし。
み：『バトルギア3』では1月からアルカディアカップを開催する予定ですね★家庭用ゲームもたくさん発売されますよ！　PS2では『電車でGO！ プロフェッショナル2』が春に発売予定です。そちらの方もぜひぜひよろしくお願いします♥

http://www.0123456789

まわりにおねいちゃんはべらすのが1番！（やっぱ人肌やね）

VISCO

ビスコ
広報
きむっち★

早いものでもう2003年ですね。
2003年もいい年になりますように！
という事でちゃくちゃくと三人対戦花札開発中です。
花札ともども、よろしくお願い致します★

http://www.visco.co.jp/

一人キムチ鍋奉行。やりたい放題でわがまま度のみが満たされます。

TAKUMI

タクミ
只石

今回の質問にかぶるのですが、最近本当に寒いですね。家に暖房なんてもんがないから、余計に寒くて……朝6時に起きても出社ギリギリまで布団でネバルし休みの日でも布団に包まってネットしたり、家の中移動したり……、やっぱり不健康な生活ですよね。いや、でも暖かいのは確か！　根性で冬を越そう!!

http://www.takumi-net.co.jp/

布団に包まる。移動から何からすべてをこなせば、寒さなんて怖くない！

DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

コナミミュージックのリリースに加えて、今月は期待のシューティングゲーム「BORDER DOWN」の先行サントラシングルもお目見え。しかもA.S.H.というすごいミュージシャンへのインタビューもあるので、お見逃しなく！

THE Q-Mex Collection ~pop'n music & KEYBOARDMANIA~『AROUND THE WORLD』



めくるめく鍵盤の旅

KEYBOARDMANIAやポップンミュージックへの楽曲提供で知られるQ-Mex氏のアルバム。同シリーズへの提供楽曲はもちろん、氏がバンドのキーボーディストを務める新堂敦士氏の名曲「Rainbow」のインストアレンジVer.など、聴きどころ満載の作品に仕上がっている。

ソニーミュージック／KOLA-009　2003年1月22日発売　¥2,548(税込)

①プロローグ ②チャイナタウン ③Rainbow ④映画「SICILLIANA」のテーマ ⑤Smoky Town ⑥ナタラディーン ⑦Blessing ⑧宇宙船Q-Mex ⑨インタールード ⑩cat's Scat ⑪陽気なあなた ⑫My Love ⑬Get on that train ⑭ダイバーダウン ⑮Citta del sole ⑯僕らは完璧さ　全16曲

卓球道／すわひでお



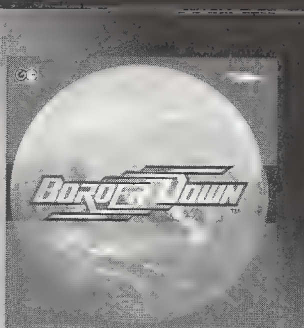
元気、貰いましょう！

待望という言葉がぴったりの、すわひでお氏1stアルバム。ソロデビューシングル「僕は崖っぷち」、ポップンミュージックやⅡDXシリーズへの提供曲を収録した、アドレナリン大放出必至の一枚だ。当然、名コンビのgood-cool氏も作曲などで全面参加している。

KMEWAVE/ユニバーサル／POCE-7305　2003年1月8日発売　¥3,059(税込)

①Ping Pong Boogie ②ステテコ捨てて行こう ③SA-DA-ME ④はずかしいやつ ⑤恋のキャッチボール ⑥強がり ⑦Buffalo ⑧サンダー☆ライダー ⑨デパ地下のお話 ⑩H@ppy Choice ⑪夜のサングラス ⑫僕は崖っぷち　全12曲

BORDER DOWN　イメージサウンドトラック



ゲームより一足早くリリース！

発表以来、続報が待たれている期待のシューティングゲームから、ゲームに先行してリリースされるマキシシングル。「イメージサウンドトラック」というゲームに先駆けたリリース形態もユニークなら、セガダイレクトでの限定販売という販売形態も非常にユニークだ。

作曲を手掛けたのは、『メタルブラック』『サイバリオン』などで知られる渡部恭久(Yack.)氏。氏の特徴である硬質的なメロディーラインがゲームの世界観と見事にはまりそうな予感に、期待が否が応にも高まる。なお本作には、構成上ゲームからカットされた貴重な楽曲も含まれている。

スーパースィープ／SRIN-1007　2003年1月16日発売(セガダイレクト限定販売)　¥1,050 (税込)

①Upon the new raid ②Prot #11"Cage" ③Bye-bye Mars ④Vane

神出鬼没 VGM喫茶

マスター：田渕[illegible]

今年もつつがなく年の瀬を迎えたわけだが、二〇〇二年のVGMシーンはどうだったね君ら？　ん？　ズバッと傾向から言ってしまうと、音ゲー全般のクオリティが怒涛の進化を遂げ、多岐に渡るバラエティ豊かな展開に成功しているのに対し、そのほかのジャンルはどうもパッとしなかったかな～？　って感じだね。うん。

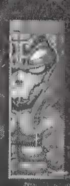
音ゲーを音ゲーたらしめるために重要な柱の一つは「完成度の高い楽曲」なわけで、当然、ほかのジャンルのゲームより楽曲に掛かる比重が大きくなるよね。それゆえ、どの音ゲータイトルでも、この業界でトップレベルの才能を持つコンポーザーが集められているわけだね。

ゆえに、音ゲーのクオリティアップだけが顕著に目立ち、他ジャンルのVGMの完成度が追従し切れていない――というのはマスターの考え過ぎかな。うん。

そもそも、音ゲーの楽曲と純粋なバックグラウンドミュージックを同列に並べるマスターもどうかと思うけど、ユーザーとしては音ゲーの曲だろうが純VGMであろうが、一曲でも多くの「名曲」を耳にできればそれでいいって感じなワケで、二〇〇三年もよりよい展望を望んでしまうってトコかな、うん。

二〇〇二年といえば、サイトロンが往年の名盤を復刻させた「レジェンドシリーズ」を精力的にリリースしたり、第三回GGXフェスティバルのライブにて本誌編集長さわたりさんがゲスト出演したりと話題には事欠きませんでしたが、二〇〇三年もいろいろとオモロ楽しげなVGM事情になればいいですな。とりあえずVGM喫茶がポップンに「ジャンル・VGM」[illegible]として入るように頑張ります。って、何を頑張ればいいんだろうね。うん。





ⅡDXシリーズは、どれも完成度の高さが万人に認められる[illegible] サイトロンの[illegible]シリーズ「レジェンド[illegible]」の[illegible]が楽しみだ。

ゲー事典 上で紹介している「BORDER DOWN イメージサウンドトラック」は、セガダイレクト（URLは**http://segadirect.jp/**）で12/5からすでに予約を受け付け中。また、12/28～30に東京ビッグサイトで開催される「コミックマーケット63」のスーパースィープブースでも販売されるとのこと。また、来月号ではコンポーザーYack.氏にインタビューする予定だ。



INTERVIEW OF THIS MONTH

from "GuiltyGearXX" featuring A.S.H.

ゼネラルディレクター石渡太輔氏の原曲・作曲に端を発し、バンドスタイルにまで変貌してきた『ギルティギア イグゼクス』（以下『GGXX』）のサウンド。ドリームキャスト（以下DC）版『ギルティギア ゼクス』の生バンド再録がきっかけとなり、『GGXX』ではスタートからバンドサウンドで作り込まれた。先日の『GGXフェスティバル』で初お披露目となったGGXXバンド"A.S.H."は、来る1月19日（日）にワンマンライブを開催する。そのメンバーたるや、日本のハードロック界で名だたる素晴らしいミュージシャンばかりである。今月は、GGXXサウンドに熱いハードロックの息吹を吹き込む男たちの素顔、ライブへの意気込みとGGXXサウンドの魅力をお届けしよう。

「石渡テイスト」の謎!?

——石渡さんが打ち込みで作った楽曲が元になっているわけですが、実際に演奏されてどうですか？

盛山　まずは怒りを感じましたよ、「こんなもんできるか！」と（笑）。『GGXX』では、まず前回収録された曲のリメイクから始めました。キャラが増えた分、新曲が増えていましたが、前回である程度つかめていたのがよかったです。

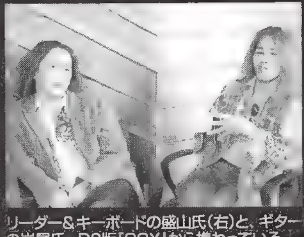
今回は石渡さんに「極力、原曲に近い（アレンジをあまり施していない）段階で渡してください」とお願いしてありました。

岩尾　僕がギターでリフ（＊1）やバッキングを弾いて思ったのが、今回は「理想型はこうなんだけど、弾いてもらうとしたらこうかな」という石渡さんの意識が感じられました。

盛山　いい意味で「石渡テイスト」というものがあるんですよ。「普通、こんなコード進行しないよね」っていうものが。

松本　そういう意味では斬新だよ（笑）。音楽って、横に流れていくというセオリーがあるものだけど、ブロックごとに世界が変わるみたいな、反セオリー的な作りが面白かった。

岩尾　僕らが制約されているセオリーやコード進行などの制約を受けていない、感覚的な部分が出ているんでしょうね。ギターなら「次の音はこうだろうな」と思っていたら半音ずれていたりして。すごく自由な所から音楽を見ているんでしょう。



リーダー＆キーボードの盛山氏（右）と、ギターの岩尾氏。DC版『GGX』から携わっている。

梅澤　小節の数にしても、普通なら4の倍数とか偶数で終わってくれた方が終わりやすいんだけど、5で終わったりするんだよ。そういう意味ではぶっ飛んでるよね。「ここで終わりたいんだけど、終わらせてくれない～」みたいなね（笑）。でも、聴いてみると全然おかしくないでしょ。

松本　むしろすごくかっこいいよね。

梅澤　でも、この間のリハでやってみたらできなくて、「あっら～」って（笑）。

松本　覚えられないんだよね。

梅澤　それは年なんじゃないの？（一同爆笑）

岩尾　かっこよくて印象に残る曲の方が覚えづらいんだよね、不思議なんだけど。ソル＆カイとかザッパとか。

松本　ザッパのジャーマンメタル系はいいよね。胸キュンものだよ（笑）。ポチョムキンもスゴイ。音楽を超越して幾何学的だよね。でも聴くと全くおかしくない。それが石渡テイスト（笑）。

盛山　でもね、次回作があったときに怖いですよ。石渡さんは今回で味を占めてますからね。「あ、できるんだ」って（一同笑）。

音楽は体で感じるもの

——先日のGGXフェスでライブ演奏すると聞いて、皆さんはどう思われましたか？

梅澤　ギャラいくらだろう？（一同爆笑）

岩尾　絶対にギターがもう二本要るな、と思いましたね。

梅澤　実際、完パケ（＊2）が出来た後、俺とか盛やんは愛聴盤だったもん。自画自賛状態。だから、「やってやろうじゃん」って感じだったよね。

盛山　普段だと自分でレコーディングしたものって聴かないんですけど、これに関しては結構聴きましたね。

でも、ライブでやるとなるとまた話は別で、ある朝起きたら自分の手が4本になっていたらいいなと（一同笑）。レコーディングでは音を重ねられるわけですから、好き放題やっちゃってるんです。そういう面では困りましたね。

——1月のライブでは、特別にアレンジを施すのですか？

盛山　元がNAOMI用に作られた3分程度の長さの曲ばかりなので、一曲をもっと長くしないといけないですね。各パートのソロを入れたりして。とりあえずドラムソロを25分、っていうのは決まっているんですが（笑）。

梅澤　放っとくと本当にやるぞ、俺（笑）。

盛山　あとベースソロは5分なんだけど、MC（＊3）が1時間とか（笑）。

岩尾　梅さんの仕掛けが怖いね（笑）。闇慈の曲なんて、俺と松本さんは頭が分かってないし。

盛山　説明するとですね。例えば四分の四拍子で「1、2、3、4」と拍子を取っているわけですが、そのリズムを惑わすようなドラムを入れてくるわけですよ。それは、梅澤さんから我々に対する挑戦なわけです（笑）。

梅澤　ライブだとなおさらでさ、そういうバトルが無いとつまんないと思うわけよ。

——それもライブの見所になりますね。では、ライブへの意気込みを聞かせてください。

梅澤　俺らは昨日今日始めたミュージシャンじゃないから、染み出てくるものがあると思う。それを十分味わってほしいですね。今回のライブで音楽とゲーム、二つの世界に橋が渡ったと思うので、お互いの世界を楽しみたいですね。

松本　全くその通りです。

盛山　……終わりかい！（笑）

松本　いや、人間の「楽しむ」という行為は、どこでも一緒なんですよ。音楽でもゲームでも、楽しむための共通項はあるものだから、単純に楽しめる場所にしたいです。……とはいえ、なかなか難しいですからね（一同爆笑）。

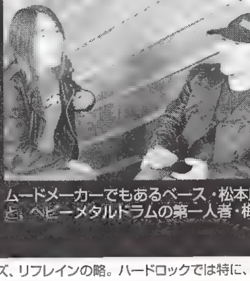
梅澤　ある意味でそのための実験室だよね。

松本　そう！　ジャンルの境界なんて関係無く、ボーダーレスを実現するための空間ですよ。

岩尾　アーケードで聞いて、PSやサントラCDを通して家で聞いて、そしてライブで聞く迫力のある演奏。この三段階でどういう風に音楽が変わっているかを感じてほしいですね。

盛山　ライブのよさって何が起こるか分からないところにあるんですよ。その場でしか味わえない興奮や感動を味わってほしいです。音は聞くものではなく、感じるものですから。ぜひとも感じに来てください。

（敬称略　12月6日・高田馬場ESPミュージカルアカデミーにて収録）



ムードメーカーでもあるベース・松本氏（右）と、ヘビーメタルドラムの第一人者・梅澤氏。

A.S.H.（アッシュ）

DC版『GGX』サントラで楽曲を"生演奏"するにあたり、アレンジ、サウンドプロデュースなどで活躍する**盛山淳一氏**（アレンジ＆Key）が参加。同じバンドSPEAKY-Zのメンバーで、五島良子、デーモン小暮などのレコーディングに参加した**岩尾徹氏**（G）を引き入れる。

続く『GGXX』でバンドスタイルを取るべく**松本慎二氏**（B）が参加。氏は元X JapanのToshiとの活動で知られるナイトホークスに在籍、SHO-YAなどのレコーディング／プロデュースを手掛けてきた。また、現在はキーボーディスト難波弘之と共にセンスオブワンダーで活動中。センスとテクニックを併せ持つプレイヤーである。そして日本を代表するヘビーメタルドラマー**梅澤康博氏**（Dr）も参加。「ライブの帝王」と賞賛されたヘビーメタルバンドREACTION、ジャクスン・ジョーカーといった伝説的バンドでドラマーを歴任し、ご存知「アニメタル」シリーズに参加。その凄まじい演奏を、だれもが一度は耳にしたことがあるはずだ。

こうしてGGXXサウンドを真のハードロックたらしめることができるバンド・A.S.H.が誕生した。彼らのライブを体験することは、"本物の"ハードロックに触れる幸福を享受することになるだろう。

本誌読者は特典もアリ！　A.S.H.ライブ開催決定!!

【日程】2003年1月19日（日）【時間】会場18:30　開演19:00
【場所】東京・池袋ライブ イン ロサ（問い合わせ　03-5956-3463）
【チケット】ローソンチケット（Lコード：35888）
池袋ライブ イン ロサで発売中
【前売り券】¥3,500【当日券】¥3,800　※ワンドリンク付き
☆特別ゲストでゼネラル・ディレクターが登場！　なお、この本（2月号）を持参すると、先着20名様の当日券料金が¥500割り引きになります！　さらに抽選で3名様にチケットプレゼント!!　詳細は208ページへGO！

ゲー事典　＊1／リフ：繰り返しのフレーズ、リフレインの略。ハードロックでは特に、ギターが一定のフレーズを繰り返して曲の表情を決定付ける。＊2／完パケ：完全パッケージの略。この場合、レコーディング後のトラックダウンやマスタリングを終わらせた、CD発売バージョンと同じ状態になった楽曲のこと。＊3／MC：Master of Celemony（司会）の略。ライブでは喋ることを指す。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

バージョンBも発売され、ますます好調の『VF4EVO』。今回は、ネットワークサービスのVF.NETに関する用語を中心に解説していきましょう。

Text：善之字元帥＆伊勢猫
挿し絵：今井神

今月のテーマ
『VF.NET』

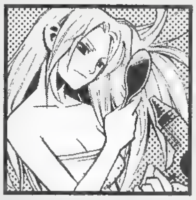
▼あ行▲

アイテム自作【あいてむじさく】
Own-Work
□プレイヤー□
アイテムの出現フラグを強制的に成立させること。フラグが成立すると数試合後に争奪戦が発生し、その争奪戦に勝利すればアイテムを入手できる。いくつかのアイテムについては既に出現法則が解明されているため、比較的簡単に自作が可能だ。中でも有名なものに、対戦中に一定枚数の壁を破壊する事で手に入る「壁アイテム」、連勝中に多くのキャラクターと対戦すると手に入る「連勝記念アイテム」などがある。こういった情報はインターネット経由で流布されることが多いが、情報のほとんどはガセネタというのが実状。だまされないよう注意したい。

イベントクエスト【いべんとくえすと】
Event-Quest
□システム□
特定の期間だけしか出現しないクエスト。VF.NETからの課題も、「店舗ランキングの上位者を倒せ」や、「敵チームのプレイヤーを規定回数倒せ」など、通常のクエストとは異なるユニークなものが多い。イベントクエストに成功すれば、クエストの内容に応じてアイテムやキャラカラーがもらえる。ちなみに、最も人気の高いイベントクエストは、「お手並み拝見に登場する有名プレイヤーを倒せ」というもの。ちび太氏やキャサ夫氏といった屈指の強豪に勝たねばならないため、成功時に入手できるアイテムは希少価値がかなり高い。

▼か行▲

期間アイテム【きかんあいてむ】
2Week-Limited-Item
□プレイヤー□
VF.NET内のショップで購入できるヘアカラーおよびアイカラーアイテムのこと。使用期間が2週間と限定されており、この間は通常のカラーに戻すことができない。



クエスト【くえすと】Quest
□システム□
VF.NETから指定された課題を一定期間内にクリアすると、報酬としてファイトマネーやアイテムを獲得できるというシステム。クエストに挑戦中のプレイヤーは、キャラクターアイコンが光っているので一目りょう然である。段位が高いプレイヤーほど課題の難度が高く、成功時の報酬も豪華になるという説が一般的だが、真偽のほどは定かではない。

降格組【こうかくぐみ】
Demotioned-Players
□プレイヤー□
強者や猛者といった称号クラスから降格して、現在九～十段にいるプレイヤーのこと。称号クラスは昇格するプレイヤーよりも降格するプレイヤーの方が多いため、結果的に九～十段付近のプレイヤー層が異常に厚くなるという現象を生んだ。現在、初めてこのクラスまでたどり着いたプレイヤーは、降格組から手痛い洗礼を受けることになる。
例＞せっかく十段になったんだけど、～に食われてすぐ降格しちゃったよ。

▼さ行▲

千敗カラー【せんぱいからー】Special-Color
□アイテム□
文字通り、千敗すると手に入るキャラカラー。通常のアイテムと異なり、争奪戦を経ずに入手できる。どのキャラも全体的に黒を基調としたカラーになっており、人気が高い。



争奪戦【そうだつせん】
Competition
□システム□
対戦プレイ時にランダムで出現するイベント。争奪戦中は画面下部に宝箱が表示され、勝利したプレイヤーがそれを獲得できる。ときおり宝箱が赤、銀、金に変化することがあり（通常は茶色）、その色に応じて入手アイテムの希少価値も変化する。ただし、実際にアイテムを入手できることはまれ。中に入っているのはほとんどが少額のファイトマネーであるため、いちいち携帯で確認するのはパケット代の無駄である。

コンボから派生した造語

コンボと一言でいっても、その種類や呼び方は千差万別。その中には「チェーンコンボ」など、ゲーム固有のシステム名として使われている場合も多い。ここでは、それらの中から代表的なコンボをピックアップして紹介しておこう。

- **空中コンボ**：空中へ浮いた相手キャラへの連続追い打ち。主に3D格闘で使用。
- **バウンドコンボ**：ダウンさせたキャラが地面でバウンド直後に入れる連続技。
- **壁コンボ**：フィールド上に設置された壁を使った状況を限定した連続技の呼称。
- **即死コンボ**：文字通りに体力ゲージがMAX状態から連続技1セットで倒される。
- **永久コンボ**：特定の技や組み合わせが、ループして永遠に入り続けるハメ連続技。
- **限定コンボ**：状況や判定の異なるキャラクターを特定した限定連続技のこと。


3D格闘の場合は、普通のコンボを地上コンボと呼んで区別したりもする。


見た目通りやられ判定かキャラごとに違うため、限定コンボは意外と多い。

そもそもコンボ（combo）とは、「組み合わせ、結合」などを意味するコンビネーション（combination）を指す英俗語。ゲーム用語に用いられる場合は、一般的に「連続技」のことを指し示すことが多い。

その語源は、世界的な大ヒット作品となった『ストリートファイターII』（1991年／カプコン）。当初は海外における連続技の呼び方であったが、シリーズ続編『スーパーストリートファイターII』（1993年／カプコン）において、連続技のヒット数を画面表示する際に採用されたのが始まり。これ以降、国内でも対戦格闘の「連続技＝コンボ」といった呼び方が定着。その状況や現象にあわせた数多くのプレイヤー造語を生み出していく結果となった（左記カコミ参照）。

近年では、「一定の条件を継続した状態」を示す用語＆ボーナスシステムの名称として、音ゲーやシューティング、アクションなどのジャンルでも使われる。

日々精進あるのみ！

ゲーマー登竜門

今月のお題
「コンボ」

今回のお題目は、普段何気なく使っている「コンボ」について。街中のファーストフードで見かける「～コンボ」も、基本的には同じ意味合いで使われてますね。

遊技語録 薦め

用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

争奪戦ラッシュ【そうだつせんらっしゅ】
Continuity-Competitions
□プレイヤー□
通常はランダムに出現する争奪戦が、しばらくの間、連続して出現すること。ラッシュのどこかでアイテムを入手できる確率が極めて高いが、滅多にこの状態には突入しない。バージョンAでは、通常の対戦が終了したとき、画面左下にウサギのショートアニメが再生されることがあり、このアニメの結果によって突入率も変化した（12月12日現在、このアニメがバージョンBでも存在するかは未確認である）。



▼た行▲

頭部アイテム【とうぶあいてむ】
Item-on-Head
□アイテム□
頭に装備できるアイテムのこと。ヘアスタイルや髪飾り、帽子といった大型アイテムが多いため、対戦中でも目立つ（その反面、イヤリングやネックレスなど小さなアイテムは、キャラがよほどアップにならない限り視認することすら難しい）。全体的に希少価値の高いアイテムばかりだが、中でも幻球アイテム（七つの幻球すべてを集めると獲得可能）と呼ばれるものは極めて入手困難である。

▼は行▲

発光アイテム【はっこうあいてむ】
Sparkling-Items
□アイテム□
『VF4EVO』発売時に一部のプレイヤーにプレゼントされた、発光ブレスレットのこと（現在はショップ内でも購入可能）。装備していると、キャラクターが動くたびにブレスレットの光が残像となって美しい。ほかにも、帽子やアンクレットといった発光アイテムが出現するというまことしやかな噂が流れたが、これはどうやらガセネタだったようだ。

バトルアリーナ【ばとるありーな】
Battle-Arena
□システム□
VF.NET専用のミニゲーム。ゲーム内容はクイズ形式の設問に回答してキャラクターのパラメータを上げ、成長させたキャラクター同士を対戦させるというもの。レベルが上がると実際の『VF4EVO』で装備できるアイテムがもらえるため、熱心に遊ぶプレイヤーも多い。また、バトルアリーナのVSモードで勝利すると一定量のファイトマネーがもらえるのも大きなポイントである。

ファイトマネー【ふぁいとまねー】
Fight-Money
□システム□
『VF4EVO』における通貨に相当するもので、争奪戦勝利時、ミッション成功時、ゲームオーバー時などに少しずつ貯まっていく。その通貨単位は「G」。現在の残高を実際のゲーム画面では確認できないので、VF.NETに接続する必要がある。また、貯まったファイトマネーはVF.NET内のショップでアイテムなどを購入するために使用できる。



▼ま行▲

ミッション【みっしょん】Mission
□システム□
CPU戦時、ステージごとにランダムで発生するイベント（ステージ4、8、11は出現しやすいと言われている）。「受け身を○回取れ」などの課題が提示され、成功するとファイトマネーやアイテムがもらえる。なお、バージョンAでは5の倍数連勝中のミッションは「スペシャルミッション」となったが、バージョンBではその出現法則が変化しているようだ。

▼ら行▲

リアルツタンカーメン【りあるつたんかーめん】
Real-Cursed-Mask
□プレイヤー□
ツタンカーメンのマスクを真剣勝負で着けられること。このマスクはすべてのラウンドをエクセレントで敗北すると強制装備させられる「恥ずかしアイテム」のため、実戦でつけられるのは屈辱的。通常、これを装備しているプレイヤーはアイテム自作などで着いてしまったケースがほとんど。



次号予告&質問・お便り募集
次号以降掲載予定のキーワードは「メダル」「カードゲーム」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミで良いから、ドシドシと送ってネ！宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング
跳ねる【はねる】
Hopping
レバーを下に入力したにもかかわらず、反動でキャラクターがジャンプしてしまうこと。

言靈Q&Aコーナー
即決！一問一答両断！

Q 『VF4EVO』のファイトマネーって、一日あたりどれくらい稼げるものなんですか？
（栃木県 土井豊）

A 難しい質問ですね。争奪戦ラッシュにハマって勝利を積み重ねれば、日収10000Gを越えることも不可能ではありませんが、毎日このレベルで稼ぎ続けるのは不可能でしょう。となると、そのほかの方法で地道に稼いでいくしかありません。

まずはファイトマネーを稼ぐ方法をまとめてみましょう。

①ミッションで稼ぐ：CPU戦で稼げる、最もポピュラーな方法です。最終ステージのデュラルまできっちりクリアしたとすると、1プレイでだいたい2～400G程度稼げます。

②単発の争奪戦で稼ぐ：1回の争奪戦で1000G稼げることもありますが、期待値でいえばおよそ200G強といったところでしょうか。気になる争奪戦の出現率ですが、これは非公開です。感覚的には、16試合につき1回くらいかな？

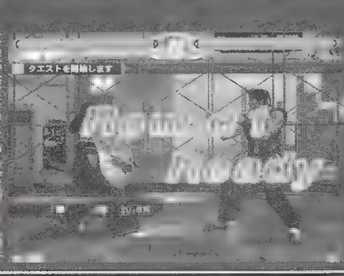
③バトルアリーナで稼ぐ：バトルアリーナのVSモードは、毎日5試合こなせます。勝利時の賞金はプレイヤーの称号によって変化しますので、わざとゲームクリア寸前で止めておいて毎日300G弱のファイトマネーを入手するのがウラのやり方です。また、トーナメントモードで勝利すれば、さらに高額の賞金を獲得できます（私がかつて準優勝したときは、確か800Gもらいました）から、忘れずに参加してみましょう。

④クエストで稼ぐ：1週間に2回挑戦可能なクエストも、大事な収入源です。成功時の獲得金額はさまざまな要素で変化するので何ともいえませんが1回あたり800Gくらいが平均的ですね。ちなみに、一度クリアしたイベントクエストを再びクリアすると、1000Gももらえるそうですよ。

これら以外に、毎プレイ10Gずつファイトマネーが手に入ることも考慮すると、日収は1500～2000Gが標準的ではないかと思われます（毎日20回くらい遊ぶと考えて）。バージョンAのころは、壁争奪を強制発生させて稼ぐという荒技も使えましたが、これはバージョンBでは不可能になっているようですし（未確認）、バブリーな稼ぎ方は無さそうですよ。



ミッションは最大の収入源。地道にプレイするのが一番！



不確定要素の多い争奪戦は、臨時収入くらいに考えよう。

記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊗……対義語を表します。／例>…… 使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじ☆かる猛者通信 第2発

発行　2003年1月1日

年の終わりと新たな年を跨ぐようにして発売さるる本誌にあわせるように、今回のモセルは暮れと正月気分満点の内容へとセタップ！（X）してみたがどうか。

担当・ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康／Trick Star）
イラスト：天野シロ

登場人物紹介



C・LAN（通称まさ）

毎年正月になると、キラウェア火山に身を投じ、フェニックスのごとく甦るゲーム戦士。お年玉にはミスリルインゴット100本希望。



編集しもでん（通称でぞ）

盆だろうが正月だろうが、一年を通して不機嫌な顔をしているソリッド編集デスク。お年玉にはおジャ魔女の放送延長決定権を希望。



田渕健康（通称ケソ）

正月はくっちゃ寝GUYSと化し、非生産的な日々を送ることを無常の喜びとする引け腰NO.1。お年玉にはズム・シティ希望。

プレイバック 俺たちの2002年

しもでん（以下でぞ）　まあ、年末の恒例行事シリーズとして、今年のどくされメモリアルをきりきり語ってもらいてえなと。

C・LAN（以下まさ）　そうさなぁ、ノーパソを新しくしつらえたはいいものの、即座に壊れて我プセQ～という案配さな。

渕健（以下ケソ）　僕はですね、新品のデスクトッペルを買ったはいいが、3日目に火を吹きましたよ（実話）。いやあ、実際にPCから煙が出たら、人間は焦るもんですねえ。

でぞ　PCじゃなくても、出るはずのねえところから煙が出たら普通焦るだろ！

まさ　後は、携帯が壊れたんで買い換えようと思ったら、あまりに型が古過ぎて「こ、こんなの使ってるんですか？（汗）タダで差し上げますからこのカタログから好きなの選んでください」と言われ、少々ウッハリしたってことぐらいかね（37位）。

でぞ　いや、今回は順位付けはいいですって。……なんだかホロにげえ思い出ばっかりだなあ。

ケソ　ならば、アナタはどうなのよ、ええっ!?

でぞ　そーだなあ……猛者の担当になった瞬間、過労でぶっ倒れて救急車で運ばれたことかなあ。

ケソ　しめっぺえ……。

まさ　まあまあ、そんな潤いの無い思い出話はいいとして、問題は2002年のアーケードシーンだよ君ら。

でぞ　アルカディア大賞を見ても分かるように、今年は『WCCF』のインパクトが強過ぎた感があるな。

まさ　確かに、今年を象徴するようなタイトルは『WCCF』だったといえるだろう。大賞で2位だった『麻雀格闘倶楽部』も、老若男女に人気があり、我も記事を書くときにプレイしに行ったら全然席が空かなくて、結局プレイできたのは閉店ギリギリだったという（72位）。

業界著名人が振り返る2002年！& 2003年の年頭所感大会ーッ!!

脱衣門 代表

桃杏和尚

うぬ、和尚じゃ。今年はなんも無かったのぉー。ブラックホークダウンと球蹴りくらいか？　盛り上がったの。脱衣ゲーが出ねーから、ワシの出番も無し。仕事無しの状態じゃ。干からびて死ぬ。来年は脱衣ゲーを積極的に出してもらいたいと願うくらいかの。あと、白を60まで上げる。そんな感じ。

大規模印刷業界 ヒゲ代表

ヒゲJ

印刷の現場にいると少数のマニアを対象にする専門誌よりも、不特定多数の読者を狙った一般誌が多く目に付きます。だけど個人的にはそんな万人受けするような本は面白く無いですね。印刷屋も吉野家と同じように「早い・安い・うまい」を目指しますんで、マニア臭がモワンとするような本を作っていきましょう！

アニメ誌代表

青島ポピー氏

今年は、豪華（？）な付録をいろんな雑誌でやってましたが、それはアニメ雑誌群も同じで、アニメが1話入ったDVDだったりTシャツだったりと、にぎやかでした。来年は、各誌の付録攻勢にますます拍車がかかるんだろうか？　ゲーセンへはめっきり行くことが少なくなりましたが、同編集部の女性は、今年のキンファイのロケテをやりに大阪へ行ってました。ああ、キャラ物って強いんだなぁと、改めて痛感しました。

Hitmaker

西村氏

やっぱアレでしょ。今年一年は『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002』と『ボブ・サップ』この2点で以外語るべきことが無かったっていうか、これだけでしたね。

じゃあ何か？　お前はサッカーと格闘技のことしか語ってねえのかと問われると、案外その通りだったりするので社会人として非常に不安になる、そんな一年でした。

紳士服専門店「MEN'S GALLERY福田」

社長　福田実氏

紳士用品の今年の傾向としては、既製品は相変わらず苦戦したようです。来年は私どもの店のような、ユーザーのニーズにあったオーダーメイド紳士服がより浸透するでしょう。アーケードもオーダーメイドスーツのようにプレイヤーを採寸し、一人ひとりのサイズに合った筐体を用意してください。

ECOLE

真鍋賢行社長

2002年は、社会が大きな転換期を迎えた1年でしたが、ゲーム界も既存の価値観が大きく変革され、新たなタイプのゲームが出現する予感を感じさせます。2003年は、積極的に新たなジャンルに進出する計画が着々と進行しています。新プランは多くの人にヒンシュクを買うかも知れませんが、一気に駆け抜けます。そして、いつの日か多くの人の理解を得られると思います。

のーみそコネコネ COMPILE

仁井谷正充社長

今年はとにかく十年ぶりに画期的なゲーム──『ポチッとにゃ～』を作ることができたのが大きかったですね。この20年間の垢を、胆石とともに拭い去ったって感じかな？　手術は初体験でしたが、人間の治癒力のすごさを再確認。傷が癒えていくと同時に、私も生まれ変わった思いです。

来年、『ポチッとにゃ～』は、さまざまなメディアに顔を出していきます。アーケード・コンシューマ・グッズなどなど。ぜひぜひ注目していてください。それからテレビ東京系で放送中の「ゲームEX」もよろしく。

リーマン戦士代表

こーじ山下

2003年は個人的に大変な年になりそうだ。まず、2月には30代に突入。小さいころは「ゲーセンもいつか卒業だな」と思っていたが、ゲーセン通いは80年代のシューティングゲームかのごとく、いまだループゲー。

さらに5月には「子ゼル」というオプションを1個装着予定。家庭持ちゲーマーの自機の移動範囲に、ますます制限がかかるばかり。そんな俺の2003年の生きざまは、まさにリアル「子育てクイズマイエンジェル」といったところか。バッドエンディングにならぬことを祈りつつ、ゲーセンにも育児室設置希望！（絶対無理なので即ロマンキャンセルで）

namco

新井氏

今年を振り返って、まず思い付くのはボブ・サップだろう。テレビ出まくってたなぁ。あ、それと仕事的には構造改革。小泉関連じゃないので勘違いしないように。社内の構造改革だからさ。

あと、カードリーダーとか、通信を使ったゲームがたくさん出たよな。アーケードゲームの遊び方もだいぶ変わったつーか、来年はもっと変わっていくんじゃないかと思う今日このごろ。

猛者語録　来月末発売の新年？号からは、さらなるパワーアップを図り、ダップセの似顔絵を描いて頂いている、天野シロ先生に、四コマ（予定）漫画を描いてもらうことにしちゃったぞ。Beepのアレをリスペクトする、まったりもっつりとした感じのやつです。お楽しみに～！

君の2002年はどうだったの!?　そして2003年はどうしたいの!?　そんな内容の質問を、各業界の皆さんに熱血高校ドッジボール部ばりに全力でぶつけてみた！　ご協力いただいた皆さま方、お忙しい中ありがとうございました！

サイトロン

オタンコ部長マウント氏

ハィ、ガイズ！(ビバヒルのブランドン風に)楽しんでる？　元執行役員のこの俺が来年のゲーム業界を大予想！　ズバリ、ブロードバンド時代の今だから2003年は絶対、アーケードで「テーブルトークRPG」が来るね。昔ながらのアレさ。既にPCでは『NWN』とか、それっぽいのが出始めてるじゃん？　ライブチャットを活かしまくって、メンツを集めて朝までトーク！ トーク！ ムッハア！　と言ってるそばから無性にやりたくなったので、メーカーさん、早く作ってください。

中規模印刷業界代表

ミッキー松井氏

地味な印刷業界だが、その進化と変貌は結構すごい。もし、実は正義のヒーローなんだけど、普段は印刷会社に勤める好青年が敵との戦いの最中にコールドスリープの罠にはまった！　10年後ようやく脱出してまいりました！　何てことになっても印刷業界への復帰は絶望的だ。ほとんど一からやり直しになるので、おやっさんと一緒にカレー屋を始めた方がいい。

そんな激動の業界なので、来年のことは見当もつかないし、昨年の反省は忘れました。バカって言うな！

Trick Star社長

GYU牛澤

はじめまして。この度、ダップセと共に会社を立ち上げることになりましたTRICK STAR代表の牛澤と申します(声太め)。業務内容は企画・執筆・編集・制作と開幕バックダッシュと同じぐらいありがちですが、我が社は「ヴァナ・ディールは1日1時間、秋葉は週1回」をモットーに、来年からモリモリとお仕事をさせていただく所存です。ちなみにPS2版『GGXX』小冊子なんか手掛けちゃったりしてますので、持っている方は要チェック。

TAITO®

タイトー・松桐坊主氏

2002年を振る返る：うんと今年は『ライジングピンポン』絡みで声優の神谷明さんと飲みにいけてラッキーって感じで始まったと思ったら、『バトルギア3』の開発チームに入って一変したね。もう新しいこと尽くめだからいろいろ大変だった、でも何とか年内に発売できてほっとしているです。おかげで坊頭にならんで済んだし(JAMMAで年内に発売できなかったら坊頭になると宣言したんです)

2003年の抱負：そうだね、毎年言っているんだけどいろんなメディアに進出してあわよくばMCで売れっ子になって最後はCDデビューかな(笑)。たぶん、それを実現するにはまだまだ勉強不足なんでそれまでは頑張って『バトルギア3』を超える楽しいゲームを作りたいと思います　と同時に「松桐坊頭の判らんことは俺に聞け！」のコーナーもよろしく

(タイトーHPにて好評？連載中)

ARCADIA

本誌代表 編集長 猿渡氏

細かい反省ってのはあげればキリがないが、問題はそれを今年に活かせるかってことだね。そういう意味でデカいのが、アルカディアで主催するイベントかな。「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」ってヤツだけど、これに一人でも多くのプレイヤーが参加してくれるか、ゲームセンターで練習してくれて大会に出てくれるか、ですな。とにかくアーケードゲームをやってて楽しいことをどんどん提供していかないとね。これはゲーセンも同じ。そういう意味で店とのコラボは積極的にやりたいね。

でそ　今回は各界で活躍する勇者たちにコメントをいただいたが、一部の方々を除いて、どいつもこいつもボンクラコメントを送ってきやがったな。

まさ　まあまあ。せっかく送ってくれたんだし、感謝の心を持って迎えるさなあ。

ケソ　みんな、きっと猛者のテイストに合わせた文を送ってくれたんでしょう。

でそ　いや絶対、素で書いてきてるって！

ケソ　今年はいかにボブ・サップの年だったかを物語るコメント群が目立ちますね。

まさ　和尚や今は亡き編集ひでも、この間のK-1を見ながら、しこたま縮み上がっておったな。ひでは「ヤツが本格的に格闘技を習ったら人類は終わる」などと漏らす始末だっぺれ～。

でそ　めでたいといえば……こーじ山下がワンナップするそうじゃないか。

ケソ　まっこと喜ばしいかぎりですな。

まさ　祝いに骨くずなぞを1ダース送ってやるかなフェフェ。

でそ　こーじ2世が生まれたら、子供に協力してもらって「1歳から始めるゲーマー育成計画」などという企画をやってみるか。

まさ　ほう、良きかな。

でそ　格闘はキャサ夫、アクションはMVP、シューティングは善之字元帥、レースはするさん、音ゲーはハメコ、脱衣麻雀は和尚、海の王様エメラルティアにはまさをコーチに付けて、徹底的な英才教育を施すしかねえ。うひひー

ケソ　こーじ本人は絶対嫌がると思いますが……。

もっつりいきます2003年

でそ　で、アンタら2003年はどんな年にしてぇんだ？

まさ　そうさなあ、オモロイゲームで遊びたいというのはここにいる皆に共通している願いとして、来年はパニシのごとく万事に徹底した姿勢で臨みたいさね。

ケソ　いやあ、正月早々息巻いても、はんかくせ～ので、ケースバイケースでプセシスといきますё！

でそ　俺は、とりあえず今年は倒れずに仕事してえ。ゆえに、てめえら早く原稿上げろ。

ダップセ　むきゅ！

でそ　まあ2002年はアーケードゲームのタイトル数も、前年に比べて50タイトルほど減ってんだよな。ぜひとも、今年は各メーカーの奮起を期待しつつ、我らもバックアップしていきてえよ。

まさ　記録媒体としてのカード使用から一歩進んだ、WCCF的なシステムをさらに発展・応用したゲームに登場してもらえると、我的にはうれしいかな。

ケソ　他人とカードをトレーディングしたり、カードデッキを組む楽しさというのが『WCCF』で本格的に流布したので、今度はギャザみたいな、ファンタジー対戦カードゲーム何かが出てもらいたいですね……っつーか、『WCCF』の筐体をそのまま使って、ギャザをアーケードゲーム化してもらえないでしょうか。

まさ　そ、それ、イイ～(抑揚無くかつ虚ろな顔で)。戦闘シーンをビジュアル化して表現すれば集客効果も十分、マルチプレイルールにも対応すれば、複数のプレイヤーを同時にさばけるっぺれ～。

でそ　デッキのシャッフルとかカットも自動でやってもらえればなおいいな。

ケソ　まあ、2003年中に発売されるのはもう間違い無いですNE！

でそ　ほかにも、今年はトライフォース関連やユニークなコンセプトの大型筐体が多数ラインナップされているので、退屈せずに済みそうだな。

まさ　今回は、関係者各位の方々から、2002年の雑感や本年の展望をコメントいただいたので、読者～る子爵も今後のアーケードゲームに思いを馳せてみるといいだろう。

個人的には、対戦格闘や従来の基板ものにも、さらなる奮闘を促したいさね。

ケソ　よ～し、今年もふんばるぞぉ～。

まさ　そんなこんなで、2003年もよろしく。ハァ～ジ☆！

ケソ　ダップセ！

(つづく)

グリズルストライダー哲

第二話　燻製に馳せる想い

砂時計大破により、無情にも中断された天下一鮭捕会。すかさず時計屋のペロ太が呼び出された。ペロ太の巧みな技術が惜しみなく注がれ、15分後には砂時計の修復は完了していた。しかし破損時に零れ落ちたため、砂が目減りしていたことを知る者はまだいなかった。従来なら大会は2時間で行なわれるのだが、修理した砂時計では1時間40分程度の砂しか入っていなかったのだ。この事実が後に大変な騒ぎを引き起こすとは、この時点でだれも予想し得なかったが、別段何か起こるわけでもないので、予想する必要もなかった。

大会が中断している間、グイスケは捕獲した七匹のシャケを燻製にする作業に追われていた。長い冬を迎えるに当たって、食料は極めて重要なものだ。冬眠を終えたときやうっかり目が覚めたときに食らうために、保存の効く食料を用意しておくのは、マタギコタンでは通例であった。

哲はこの光景を目にして、燻製をくすねることで頭が一杯だった。思ったことはすぐに実行するのが哲の性癖である。哲は行動を開始した。

INFORMATION　限界REDマンが去った今、対抗馬は京城を残すぐらいだが、今月はその京城に20馬身は離されているという執筆スピードのジ☆ダップセに、原稿を早く上げるコツやチャレンジさせたいこと、有益なるゲム関連情報などを送ってください。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで　mosa@arcadiamagazine.com　までよろしく！

アルカデ チャット倶楽部

●20th meeting●
東京ジョイポリス

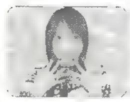
今月の出席者



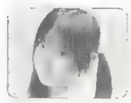
サユキ
12月15日生(射手座)A型　山形県出身
アーケードゲームなら何でも来い。たまに大暴走する。「ガンダム連ジオ」のレベルアップをまだまだ夢見ている。



あやか
2月17日生(水瓶座)A型　香川県出身
好きなゲームは「DDR」「ヴァンパイア」「DDR MAX2」では中級レベルで体力を温存し、昔の曲を楽しんでいる。



ゆきな
4月3日生(牡羊座)A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する。「カプエス2」「VF4EVO」「KOF2002」を楽しみつつ、昔の「テトリス」にハマる。



茜(あかね)
3月20日生(魚座)O型　埼玉県出身
「ビーマニ」「マヴカプ2」大好きっ娘。「VF4EVO」ではアオイで修行中。「DDR EXTREME」への期待も大きい。

倶楽部初！ロケーション探訪記

サユキ　今日は東京ジョイポリスに来てみたわけだけど、どうだった〜？

ゆきな　クリスマス一色。

サユキ　一色。

ゆきな　カップルばっか。

サユキ　ばっか。ウチら女四人(笑)。

あやか　一番印象に残っているアトラクションは何でした？

茜　やっぱ「メン・イン・ブラックII」！　案内役のお兄さんがよかったね。黒髪だし(笑)。

あやか　面白かったですよね。お兄さんがM－Bのインストラクター役で、お客が新入りのテストを受けるという設定で。大掛かりな仕掛けじゃないんですけど、その見せ方を工夫していました。

ゆきな　あのお兄さんがつまらなかったらダメだし、はっちゃけ過ぎて引かれてもダメ。それが絶妙だったよね〜。

茜　ホント、笑えたよ。逃げる時にも「急がなきゃ」って思えたし。笑いも怖さもあった。

ゆきな　これはカップルじゃなくて、友達同士で楽しめるアトラクションだね。

茜　大勢でワイワイ行ってほしいな。

ゆきな　ほかにウチらで評判がいいのはモー娘。だね。純粋に怖かった……。

あやか　二つありましたけど、「心霊写真の謎」の方がきましたね。ヘッドフォンで聞くっていうのが、すごく「孤独感」につながるんですよ。イスが隣と離れているのもあるし。

茜　音がスゴイよね。臨場感があって、耳元で囁かれている感じがしてさ。普通の怪談話で終わってない。モー娘。のファンだったら、あれを聞いて全員の声が聞き分けられるのかな(笑)。

サユキ　占いも面白かったね。

あやか　「フォーチュンミュージアム」ですね。

ゆきな　そうそう、透明なプレートに、なんで個人の占ったデータが保存されるんだろ？　スゴイよね。

茜　ボクはもっと動く乗り物系が欲しかったな。まあ、敷地のスペースの都合もあるんだろうけど。

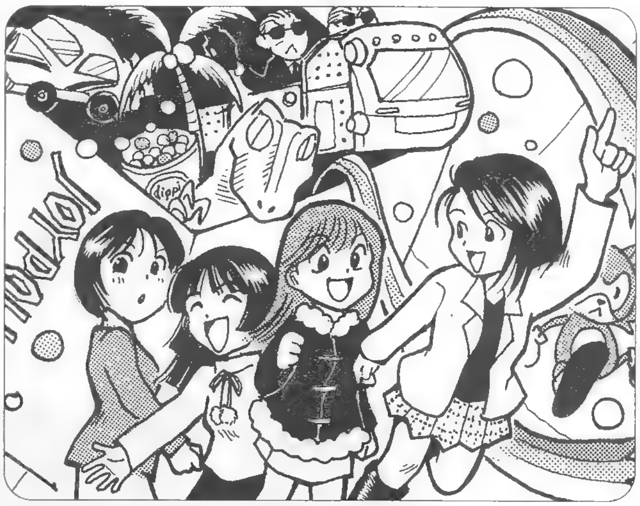
あやか　その点「激走　〜ワイルドジャングル〜」はCGの中を走るものでしたけど、うまく見せていますよね。

ゆきな　あれは内容がアホらしくてよかった。絶対に予定と違うコースに行くのね(笑)。

茜　CGの風景なのに、実際に進んでいるように感じるのが不思議ー。なんでだろ。風が吹くから？　車の振動のせい？

サユキ　そうだよね。車がバックしたら、ちゃんと下がっているように感じるもんね。

茜　運転免許を持っている人は分かると思うけど、アクセルを踏み込んだときの感覚とか、すっごいリアルなんだよね。



あやか　CGを使ったアトラクションが多いですね。

ゆきな　そこはセガの強さでしょ。

あやか　そうですね。「ザ・クリプト」のCGはすごかったです。見る側の態勢とか角度によって、CGの見え方が変わりましたから。

茜　そういうアーケードゲームも今後出てくるのかな？

あやか　これは注文ですけど、せっかくのセガなんだから、ソニックを使ったアトラクションを作ってもいいんじゃないんですかね。

ゆきな　ソニックみたくグルグル回ったりして。

あやか　VFキャラだったら、茜さんが喜びそうですしね。

茜　いいねー。それで遊んだら、称号とかくれないかな(笑)。

サユキ　ジャングルを車で走っていたら、CGの中に修行中のVFキャラがいたりして(笑)。「あれ、今のアキラじゃない？」みたいな。

あやか　そんな風にセガのキャラクターをもっと使えばいいのに、と思うんですけどね。

サユキ　とにかく大勢で来たり、カップルで来たりするのにオススメの場所だよね。

ゆきな　室内だから、冬でもあったかくていいよ。年末年始にイベントがいろいろあるそうだけど、ここなら雨も雪も関係無いからね。

あやか　アーケードゲームも結構置いていますし。

サユキ　あと、イスが喋る。

茜　あー、そういう細かい演出はあるね。イスに「重量オーバー」って言われた時は焦ったよ(笑)。

サユキ　「重い〜」とかね。

茜　アトラクションに入っていなくても驚けるのっていいよね。あとアイスもうまかった。鈴木裕さんプロデュースのフローズンヨーグルトもおいしかったし、パイのポップが見られただけでもよかった(笑)。

ゆきな　丸っこいアイスもおいしかったよね〜。仁丹みたいなちっちゃいやつ。

茜　じ、仁丹って古くない……!?

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加してください。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。



はじめまして、悠です。地味に働いてたりして。チーズとか梅干しとかブロッキングが大好きです！　よろしくお願いします。こんな私ですが日々精進に励みつつも、寄り道大好きでいけません。将来不老長寿を買う時のために、実はもっとお仕事するべきなのです。でも今年は羊みたいにのんびりねむねむもしたいのでした。



ホームページ「渦巻76co」
アドレス：http://www.interq.or.jp/dragon/tukuyomi/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

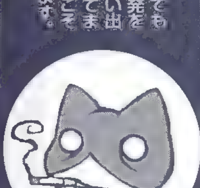
「羊」

このコーナーは、ひとつのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「CAT&FISH」
アドレス：http://catking.cside.com/



はじめまして、今回はアルカディアさんにお声かけ頂けて、とてもうれしく思っております。実は自分、昔アーケードゲームの開発をしておりました。ゲームセンターに足を運ぶと昔のことを思い出します…。下手の横好きで何度もコンティニュー…頑張ってますが飲み込まれるばかりで、ちっとも上手になれません～次こそは(笑)。ヘタレゲーマーですが、今後ともよろしくお願いします。



次号予告　次号、尾崎弘宜先生＆柄本基克先生登場！　テーマは「節分」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～ありがとう150店舗突破!～



イラスト:今井神

クーポン使って遊ぼうよ!!

by あるか

先月のマー坊に続いて、今月はあるかちゃんに聞いてみたよ。「私クーポン大好きよ。だって、私のいつも行ってるお店って、プリクラまで撮れちゃうんだもん。遊んだことのないゲームもできて、そのゲームにハマっちゃったし。あっ！　まだスタンプ余ってたんだ。クーポン使ってゲームしちゃおっと。それじゃ、みんなもクーポン使って楽しんでね。バイバーイ☆」

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！
①キャロム川越(埼玉県)
近くに住んでるみんな、アルカディアクーポンドンドン使ってね！
●残念なお知らせ
下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけてください。
●お詫びと訂正
1月号におきまして「新宿第一店ゲームオスロー」の電話番号が間違えておりました。関係者各位、ならびに読者の皆さまに深くお詫びを申し上げます。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧●

静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	げ～む倶楽部 ツイスター(富貴商会)	八日市市東本町6-55 ジャンティ21-B1	☎0748-23-8717
	ビクトリヤ(富貴商会)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2.3F	☎077-523-7015
京都府	ゲームスペース プラニー(富貴商会)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(富貴商会)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(富貴商会)	左京区下鴨高木町46	☎075-502-5765
	スーパーヒーロー山科(富貴商会)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F	☎075-365-8776
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメント ギガ(富貴商会)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(富貴商会)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(富貴商会)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	バラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャーブリブリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F·2F	☎06-6645-7692
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	キャノンショット(富貴商会)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレブレステージ1F	☎082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(富貴商会)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81	☎089-978-2170
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

有効期限：2003年1月29日まで有効

アルカディアクーポンチケット

ARCADIA

コピーすると使用できなくなります

注意!!
●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は、今まで通り本誌を持参しても使用可能です。

アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1
アルカディア誌面で加盟店を確認

▼

ステップ2
クーポンの有効期限を確認

▼

ステップ3
クーポンを持ってゲーセンに

▼

ステップ4
クーポンにスタンプを押してもらおう

▼

ステップ5
これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕
アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

新クーポン使用上の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強してください。
●同じお店では1日1回使用できますが、日を改めれば同じお店でもクーポンを使用できます。
また、同じ日でも別のお店に行った場合はクーポンを使用できます。
●クーポンのスタンプひとつで1ゲームサービスとなりますが、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.13

ゲームセンター名(都道府県)
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

ハイテクセガ仙台(宮城)
①ビデオゲームからプライズまでサービスします！(一部対象外機有り)
②9:30〜24:00
③JR仙台駅より徒歩2分。
④VF4EVO、VO4が盛り上がってます！　遠征者大歓迎!!

キャロム川越(埼玉)
①ビデオゲーム、体感ゲーム1プレイサービス！(麻雀格闘倶楽部には使用できません)
②12:00〜27:00　休日前　12:00〜29:00
③JR川越駅より東武バス明神町車庫バス停下車、徒歩1分。ヤオコー川越山田店隣り。
④ビデオゲームは100円で2プレイ！　新旧いろいろなゲームをとりそろえてお待ちしております。

basara-cafe(埼玉)
①ビデオゲームのみOKです！　新作は対象外になります。
②24時間営業中　年中無休
③西武線小手指駅北口より徒歩10分。LAOXの真横です。
④毎週土曜日は大会を開催しています。ホームページもあるので、ぜひご覧ください。

タウンスポット高槻(大阪)
①50円のビデオゲームならすべてOKです!!
②9:00〜24:00　年中無休
③国道170号線より府道14号、新今堀橋西交差点北へ。パチンコOK牧場隣り。
④大駐車場完備ですのでお車でのご来場もOKです。お待ちしております！

プリッズ広島(広島)
①ビデオゲームコーナーでは100円1プレイ。
②10:00〜24:00
③広島市中区、八丁堀駅より徒歩3分。
④毎週土曜日、鉄拳4、ソウルキャリバーにてポイント制バトルロワイヤル開催中！

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1　スクラム泉店内	☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎042-926-4448
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5　NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山1F&B1	☎042-389-3461
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1-1F	☎03-5397-9551
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎03-3971-9601
	ゲームファンタジア 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1〜4F	☎03-3496-5856
	ゲームファンタジア ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎03-3200-0884
	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1〜4F	☎0426-48-1288
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F	☎0257-20-0064
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6	☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7643
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1F	☎0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2　静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591

※1ゲームファンタジアはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

2002年11月17日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

“ハイスコア全国集計”のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

今年はオロチ社が高い！

毎年の恒例行事ともいえる『KOF』。今までのシリーズ同様に、本作もキャラクター数が多いため、稼げる技や有効なキャラを探すだけでも一苦労だ。

今回のトップスコアは「乾いた大地の社（以下オロチ社）＋ランダム二人」というチーム編成。

稼ぎ頭はオロチ社で｛くじく大地→近距離立ちD→➡＋A→むせぶ大地｝を決めるというもの。その上で、できるだけパーフェクトを取り、ストレート、タイムなどの各ボーナスを確保することが高得点につながるのだ。

また、超必殺技でとどめを刺すことも重要なポイントだ。

トップの「?氏」の得点効率だが、ステージ1～6までは、1ステージあたり平均して約12万点を稼ぎ、最終面8ステージ目のオメガ・ルガール戦では約4万点加算したとのこと。

ちなみにオロチ社に次いで、現段階で有望視されている稼ぎキャラが「K9999」。ジャンプCと立ちCが複数ヒットし、その分点数が加算されるためだ。オロチ社は次回も最高得点キャラの座を守りきれるか?

THE KING OF FIGHTERS™ CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE 2002

TOP SCORE

827,900

?氏

個人申請 ゲームセンター塚本キング（大阪）

3トップのオフェンシブが決め手

【得失点差】での集計である本作には、前作から継続してプレイしている人が多く、初回から大混戦の模様。

トップの使用チームはアルゼンチンで、戦略の要であるフォーメーションは「3-4-3」のオフェンシブをチョイス。コメントによると、コーナーキックやフリーキックなどのセットプレーで確実に得点しているそうだ。

さらに3トップ＋オフェンシブの特性を活かしたサイド攻撃からのセンタリングが主な得点パターンとのこと。「ジティトゥータ（センターFW）が強い！」ともコメントがあった。

全5戦の成績は、1回戦＝9-0、2回戦＝6-0、準決勝＝8-0、決勝＝3-0、F.C.ソニック戦＝6-0の合計得点32の失点0で＋32になる。

これまでの同シリーズから考えても、初回とは思えない高得点だが、前作と比較してCPUの難易度も上がっているようなので、さらにすごさも倍増といえる。次回更新されても1、2点がいいところではないだろうか?

Virtua Striker™ 2002

TOP SCORE

+32

BM-T.Y！

個人申請 アドアーズ鶴見（神奈川）

斑鳩 IKARUGA

©TREASURE 2001

イージー

30,904,870

GFA-GA2-ISO（大雑把タン）

グッデイ21（東京）

ノーマル

35,019,770

MIR

個人申請 ジョイパーク（新潟）

3500万突破の影に……

これまでの集計でも、さまざまなドラマが生まれてきた本作。今回も【ノーマル】の3500万点突破と同時に、劇的かつ勝負の厳しさを見せ付ける結果となった。

今回の集計では【ノーマル】のトップと2位の差が、たったの「700点」という、正に接戦だったのだ。

敵弾吸収に換算すると、わずか7発分という差が命運を分けたことになる。

ただし、最終スコアを意識した戦いはまだまだこれから。今後も本作のスコア争いからは、ますます目が離せなくなりそうだ。

また、【イージー】はここにきて"天才肌"「ISO」氏があっさりと大幅なスコア更新に成功。まだ余力があるという話なので、さらなる更新が期待できる。

XIISTAG（トゥエルブスタッグ）

© 2002 TRIANGLE SERVICE

12,473,570

R.

個人申請 タイトーインゲームワールド新宿（東京）

12戦線、一気にヒートアップ

サイドアタックやバックファイアアタックでの倍率稼ぎがキモの本作だが、トップの「R.」氏はほかのプレイヤーに差を付ける大きな発見をしたようだ。

それは「敵の倒し方によってアイテムの出現周期が変わる」というもの。

敵を倒す際にショットとバックファイアアタックを同時に当てて破壊し、アイテムを多く出現させているとのこと。

これによってバリアが多く使えるようになる。そのため、敵弾を消して稼ぐ回数が増え、点数効率が上がるのだ。

このバリア稼ぎだが、7面ボスでは特に多くの得点が加算されるので、ここで残機をつぶしてバリア残数を増やし、点数を稼いでいるようだ。

また、今回は1,000万点以上のスコアを記録したプレイヤーが、3名いるというハイレベルな争いだったということを付け加えておきたい。

WILLOW

3,515,100

SOF-KOU-MI

デイトナIII（埼玉）

相討ち×2の快挙！

最終面ボス「バブモーダ」を倒すと100万点加算されるのだが、何とボスを倒すと同時に自機がミスすると、得点は入るがクリアにならず、またボスと戦うという現象が起こる。

今回のスコアは、タイミングが非常にシビアなこの「相討ち」稼ぎを2回も成功させたもの。一回成功させるのも難しいところを連続して決めたことが、このスコアをたたき出したのだ！

猫の稼ぎは命がけ

本作における一大稼ぎイベントの一つが3面ボス「妖猫」での包丁ビット稼ぎ。敵弾の包丁ビットを破壊すると硬貨（金）に変わるので、これを回収して稼ぐのだ。

今回トップのスコアは猫の攻撃を7ループさせたもので、3面クリア時の点数は約2,650万点。ちなみに、ボムは全部使い切って、安全を確保しつつ粘るのが現在の主流のようだ。

また、カンスト間近で止まってい【シシン】の更新にも期待したい。

加茂 源助

91,534,129

はまれしお

個人申請 ゲームパーク富士見台（東京）

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2002年11月17日締め切り分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル	紗夢	43,094,400	FFXI始めました。眠人	えの木（高知）
	チップ	41,846,800	南国のセガに感謝！HAM	
	メイ	22,030,800	コスプレ3才児が強い G.M.C.DUO	
	カイ	19,365,100	ラウ・ル・クルーゼ！！G.M.C.DUO	
	エディ	16,891,200	アモルファスが最重要。DUO	
	ジョニー	15,095,200	ブッ放し俺の名が重要。DUO	
	ヴェノム	28,116,300	「子宮に乗ってどこまでも」うた/HAM	
	梅喧	21,654,400	『含んで開いて』うた/HAM	
	ファウスト	15,575,800	閑古鳥で大にぎわい!! HAM（タケトゥ）	
	ディズィー	18,284,500	「投げを20回入れられろ!!」眠人	
	スレイヤー	23,462,500	超必フィニッシュが少ない。さきお	
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,612,700	えの木ブバー=さきお なんと全面SSS!!	えの木（高知）
ゼロガンナー2	アパッチ	3,797,050	V・T-KAK ミサイル強化（爆）	ゲームインナミキ（東京）
セガ・ストライクファイター	D国解放作戦	111,210	JKP-RDX 寛乃介	個人申請 ゲームパーク スマイル館（東京）
婆裟羅2	明智 光秀	29,802,290	ゴッドハンド	デイトナⅢ（埼玉）
式神の城	ふみこ・O・V	5,379,328,790	裏G天王 二番の男@縞ぱん同好会副会長	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
怒首領蜂Ⅱ	インターネットランキング	8,159,060,680	SRA-はっしー	アミューズメントランド ケンタゴン＆キョンタゴン 合同集計（東京）
鉄拳4	風間 仁	1' 13"21	MINA	アミューズメント スタジアム豊中（大阪）
	リン・シャオユウ	1' 54"30	ALZ-ROK	アバパ天神橋店（大阪）
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,791,020	ERO@萌たんとの毎晩の愛♥の営みの結果	グッデイ21（東京）
	スターシーカーモード	28,163,770	ERO@娘雛子がうまれ、幸せな結婚生活♥	
ストリートファイターZERO3↑（アッパー）	T・ホーク	5,706,600	カス	モンキーハウス本館（福岡）
アクアラッシュ	初級	264.48	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	上級	342.55		

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
宇宙大作戦チョコベーダー コンタクティー		128.20%	HCM-池袋亜空間 鎌倉もうるくん	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
バーチャファイター4 エボリューション		2' 19"91	Clever-平MT	個人申請 アミューズサルビア（鳥取）
ソウルキャリバーⅡ	マキシ	1' 45"35	マリンに猫耳コレ激萌え ヘレティック勇希	個人申請 セイ・タイトー高知（高知）
テクニクビート	ヘヴンズトライアル	894,510	柚子	個人申請 ゲームハウスATOM（愛知）
	シンフォニックテート	778,020	やごぺケ@これで取れたらラッキー	個人申請 ゲームインセブン アイランド（神奈川）
ビートマニア ザ ファイナル	ボーカル	3,747	SO-5	青葉台ガリバー＆柏ガリバー合同集計
	リズミック	4,277		
	テクノ	4,219		
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド		9,858	あきうめ	個人申請 セガワールド六地蔵（京都）
銃武者羅		82,058,520	CYR-WAR	ゲームコスモ町田店（東京）
熱チュー！プロ野球2002		2,743	S.Y	GAME's MILK（京都）
頭文字D アーケードステージ	初級 妙義左回り	2' 49"560	RRL-渋谷英毅	ゲームコスモ町田店（東京）
	初級 妙義右回り	2' 49"630	ぎるはま㊙㊕	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
	中級 碓水右回り	2' 45"005	イッテヨシ@チャラ男マンセー	個人申請 セガアリーナ（福井）
	上級 秋名下り	2' 51"668	秋山氏謝々. CSD-LIA@『千葉走り』	個人申請 ハイテクセガ千葉（千葉）
	超上級 八方ヶ原往路	2' 23"216	ニャマル	アミューズメントパーク NASA（長野）

ハイスコア講評

今回は**宇宙大作戦チョコベーダー コンタクティー**から。全4ステージでさまざまなミニゲームを選択する本作ですが、単純なだけに稼ぎが熱い！ 初回は120％台の争いでしたが、果たしてどこまで伸びるのか？

バーチャファイター4エボリューションは最速キャラがアキラに変わりました。CPU三人目までは環捶腿（➡Ⓟ Ⓚ）で、四人目以降は開幕に上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）×2から跳山崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）を入れ、白後は相手の起き上がりに、白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）を重ねている模様。また、壁の無いステージではバックジャンプ3回の後、投げでリングアウトを狙うとのことです。

テクニクビートは更新が少な目。【ヘブンズトライアル】は、Ｆａｋｅ ｗｏｒｌｄで2ボム、TE-20で1ボム使用でのスコア。惜しくも5曲目でｂａｄを出してしまったとのこと（使用キャラはレイン）。また、【シンフォニックテート】はほかの部門とは異なりニッティーを使用したスコアです。

どきどきアイドルスターシーカーはライバルを蹴散らし、ＥＲＯ氏が2部門制覇！ 限界が近い模様。しかしいつもながらキャラへの愛が感じられるスコアネームも熱い！

ストリートファイターⅢサードストライクの【ユリアン】は、かなり理想的なスコアだとか。ただし低確率だがタイムオーバー時に、謎の現象が成功すれば爆発的な更新が起こるかもしれないようです。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード
スコア（タイム）：23,646,800
面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ使用　残×5　連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時・・・約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時　約1,750万です。

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘　㊞

◀個人申請ハガキ記入例

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000プロ		6,294,700	死・魔・忌・ぜ・よ！ AAZ	えの木（高知）
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	ユリアン	14,109,600	『セックスと糞とビデオテープ』 おとこ汁	えの木（高知）
	春麗	11,806,400	男女の位置が逆の駅弁って何事よ？　おとこ汁	
デッドオアアライブ2	サバイバル	48,237,777	PPP-TKN@黒猫 太介の呪術に負けた	デイトナⅢ（埼玉）
バトルガレッガ	ミヤモト	17,530,010	横浜でのミヤモト終了 DXP!!CYRⓐ	個人申請 ゲームインセブン アイランド（神奈川）
ストリートファイターEX2	シャロン	3,352,200	火付盗賊改め方・腸涜 長谷川平蔵	えの木（高知）
ギガウイング	ポーチカ	256兆9338億 6792万2550	ついに全機体制覇！ 両替士	デイトナⅢ（埼玉）
	カーマイン	274兆8629億 4131万3830	両替士	
ライデンファイターズ	雷電MK=Ⅱ	53,395,660	ALZ-S.N	アババ天神橋店（大阪）
レイブレーサー	初級	1' 43" 691	PS-X㊝	個人申請 ジョイパニック（茨城）
アクウギャレット		10,953,810	F氏31歳の誕生日おめでとう！ DBS	デイトナⅢ（埼玉）
エスプレイド	相模 祐介	40,171,760	WSM-MKZ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
ストライカーズ1945Ⅱ	P-38ライトニング	3,220,000	食糧供給マシン T.B㊟	デイトナⅢ（埼玉）
パズルボブル4	ひとりで対戦	75,932,010	FEV-EX.㊟	個人申請 ジョイランド タイトー天六店（大阪）
ストライカーズ1945	ムスタング	2,308,600	KTL-EL2	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
クロスソード		残 39,220 ゴールド	KDK-コッペパン-ASK	グッデイ21（東京）
ソニックウィングス	F-14	1,710,200	AXIOM-鴨	アババ天神橋店（大阪）
ウィロー	残ゴールド	246,128ゴールド	SOF-KOU-MI	デイトナⅢ（埼玉）
スカイアドベンチャー		11,197	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
パロディウスだ！	ツインビー	3,060,500	MAPさんに捧ぐ DXP-天馬屋㊗㊟	個人申請 ゲームUSA（兵庫）
Mr.ヘリの大冒険	点数部門	1,154,590	マリ○ァナ引退 JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
スカイソルジャー		6,501,740	コーヒー飲料	アミューズメント スタジアム豊中（大阪）
ダライアス	Zゾーン	7,611,660	HRG-ひろりん	個人申請 セイタイトー・サンヒルバージョン（栃木）
アルゴスの戦士		11,840,200	NRX-044（具沢山弁解カレー）	グッデイ21（東京）

お詫びと訂正

アルカディア1月号に掲載した情報に誤りがありました。ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。

●店舗申請による『メタルスラッグ4』【スコア：6,651,170／スコアネーム：ラスボス】は以前のスコアを更新していませんでした。

最終スコアは『メタルスラッグ4』【スコア：6,884,890／スコアネーム：WSM-NOB】となります。

ハイスコア集計店、スコアラー、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

パズルボブル4の【ひとりで対戦モード】は1、048万×6、524万×2でのスコア更新。ランクが上がり過ぎて、ラスボスを倒すのに2分以上の時間がかかったそうです。「『あずまんが大王パズルボブル』のウォーミングアップもかねて詰めてみました」と、新作へのヤル気が伝わってくるコメント付きでした。

今回はいつもにも増してオールドゲームの更新が多いので、解説も多め。

まず、3D剣アクションの**クロスソード**は、ほぼ10年ぶりの更新。アドリブ重視のこのゲーム、超反応での防御がALLクリアには必要不可欠。ラスボスが強いので、相当泣かされたのではないでしょうか？

2カ月連続で更新された**スカイアドベンチャー**は、敵破壊時の点数が一律1点、破壊できる敵弾も1点というデフレゲー。どれだけ敵弾を多く破壊できるかが勝負です。

またその前作に当たる**スカイソルジャー**も同じく2カ月連続の更新。こちらはボス戦のすべてが熱い稼ぎ場所といえるゲーム。ボスのレーザーに自機のウェーブを2発貫通させると1、000点が加算される稼ぎなどは、その最たる例でしょう。

ダライアスはクジラでの稼ぎで、ドリル弾1発に対してウェーブを1発だけ撃ち、後はボムで撃ち込んでドリル弾を壊しているとのこと。これはウェーブを撃ち過ぎるとボス本体が稼ぎきる前に壊れてしまうからです。

アルゴスの戦士はまたもやトップのプレイヤーが入れ替わっています、この戦い最後に勝つのは一体だれなのか？

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ (P-38 ライトニング)	3,220,000	食糧供給マシン T.B[illegible]	ALL 残×3 B×8
★	婆裟羅2 (明智 光秀)	29,802,290	ゴッドハンド	ALL 300斬 残×0 1周1003万
★	ギガウイング (ポーチカ)	256兆9338億6792万2550	ついに全機体制覇! 両替士	ALL 連付 6ボス-6秒 多分全機体やり直し
★	アクウギャレット	10,953,810	F氏31歳の誕生日おめでとう! DBS	ALL ノーミス
5	功里金団	1,024,100	SOF-KOU-MI	ALL 連付 あとちょっと……

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア・ザ・ファイナル(テクノ)	3,916	J.I	
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	300,547,100	HMA	2-3 EX強化
3	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	1,257,400	イカス大往生黒ペンギン HGA-けゐはち	2-2 テクニカル×8
4	ソウルキャリバーⅡ (サバイバル)	26WIN	FEN	4'58"81 アスタロス
5	マジカルドロップ3	34,508,136	肉球ぷにぷに	ムズカシイ スター 名人 34連鎖

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スタートリゴン	442,790	ZARIA-AXS 引っ越しました	ALL 宙太
2	グラディウスⅣ (2番装備)	2,982,800	ふたむら	5-7 連付
3	雷電	4,010,510	男の勝負に言葉はいらん ただそれだけのこと	2P側 連付 2-3ボスで大往生ーっ!!
4	出たな!ツインビー	1,822,050	魔界1号	2-1 連付
5	ゼビウス3D/G	1,534,080	魔界2号	5面 連付 びっしびし行くぞ?

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクニクビート (ノーマル)	973,450	POP	カート
2	テクニクビート (トイドリーマー)	574,790	つながりません MJN-T.Y	レイン
3	バツグン SP.Ver.	99,999,990	メモ2スコアラー チャチャ山本	ALL 残×2 Aタイプ 連付
4	ウルトラ警備隊	9,178,300	カンスト できませんでした	ALL 連付 シルバーガル
5	機動戦士ガンダム 連邦VSジオン(チーム・連邦)	33,384	アニチャマチェキ チェキシテクレ	ALL

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	672,130,680	駄目ぽ KYT	2-5 EX強化
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	631,280,760	黒やりたい! DIS	2-5 EX強化
3	ストライカーズ1999 (X-36)	2,833,000	S T 道程は険しい	ALL ノーミス B×3
4	ギルティギア イグゼクス (ヴェノム)	9,281,500	KIZ	ALL M.O.Mモード
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,368,000	サウスP最高 KOL	ALL アテナ落ち

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	426,650,040	肝硬変っぽい人	2-3
2	斑鳩 (ノーマル)	32,482,670	OAM-Naoki	ALL 残×7
3	斑鳩 (ハード)	23,520,950	くっ!ガッツがたりない!	ALL 残×1
4	ソウルキャリバーⅡ (サバイバル)	29WINS	NO-NAME	ナイトメア
5	サンダークロスⅡ	2,443,220	魅惑のユニット キャプテン&チクビーム	3-6

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	Mr.ヘリの大冒険 (点数)	1,154,590	マリファナ引退 JAG-ドラ博士H.S	ALL あと1万位
2	どきどきアイドルスターシーカー (どきどきアイドルモード)	14,668,600	だん (これだけやればね・)	3-2が8-2、3-5が7-50-3 まだまだです
3	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ(エルフ)	6,184,500	びっくりしたなあもう (死語)	エルフALL 連同付 ショック死寸前
4	沙羅曼蛇	10,000,000+α	LIBRINIAN	14-1 1-6で2ミス 16年ぶり
5	サンダーヒーローズ	6,515,500	TZW-ART?	ALL 残×0 99HIT有 集計希望 theドラゴン

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,157,707,880	MKR	2-5 EX強化
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	864,028,780	MRK	2-5 EX強化
3	R-TYPE	2,434,500	ダメ助	ALL 連付
4	ストライカー1945 (震電)	845,200	たけし	1-8
5	ソウルキャリバーⅡ (タイムアタック・タリム)	2'42"55	あう。	スタンダート

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(フィール)	5,106	SYUN	ALL ランダム 2502-102
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ユーロビート)	7,255	SYUN	ALL ランダム 3519-217
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ボーカル)	7,690	SYUN	ALL 3693-304
4	ビートマニアⅡDX 8tnstyle(UG2)	8,097	SYUN	ALL ランダム 3875-347
5	キーボードマニア 3rdMIX	5,628,360	EURO	ALL プッシャーモード Breeze selection

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	561,800	㋜	ALL チャン、大門、ロバート
2	ソウルキャリバーⅡ (タイムアタック・カサンドラ)	2'04"41	マターリ[illegible]	私にゃもう無理ですわ。
3	ソウルキャリバーⅡ (タイムアタック・キリク)	3'42"26	偽8PON	いそいでも いーことないっぽ
4	ソウルキャリバーⅡ (タイムアタック・カサンドラ)	15WIN	殺伐としちょる[illegible]	CPU 強すぎるぅ
5	マイティ・パン (ツアー)	915,700	穴うめ君	

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-263-6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	32,573,080	しんのすけ (AUM)	ALL 連付 残×7 1ミス
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	322,712,430	ひでぶ	2-5 L強化
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	596,700	帰ってきた穴埋め	ALL キム、クリス、マリー
4	ファイナルファイト (コーディー)	4,003,470	孟徳 (ファンファン大佐)	ALL
5	ファイナルファイト (ガイ)	3,612,440	孟徳 (ファンファン大佐)	ALL

ワンダーパーク札幌 プラボ札幌店

北海道札幌市中央区北5条西2-1-1 札幌エスタ9F ☎011-242-0765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (???)	4,728,603,340	SEED@ ようやくALL	ALL クラスA ノーマル
2	斑鳩 (ノーマル)	13,818,420	YAB	チャプター4
3	バーチャストライカー 2002	20	KEN	ランクSS
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	464,900	.AA	レベル4
5	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(シングル・連邦)	17,811	白星	ALL NTA ガンダム

ゲー事典
■フリーウェイ八戸店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird■ロッキーワールド仙台店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/index.html■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702(北海道)**
闘劇に受かりました。『GGXX』で、3ON3の前哨戦を1月に2回ほどやろうと思っています。詳しくは店内掲示板を見てください!!

●**フリーウェイ八戸店(青森県)**
ケイブ新作『ケツイ 絆地獄たち』入荷します。『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』ともどもよろしくお願いします。

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
「ACE」を中心に、『ストⅢ3rdストライク』へのイレ込みが目立ちます。もっとイレ込みます。

●**デイトナⅢ(埼玉県)**
今月スコアの出なかった人は、頑張ってください。

●**トライアミューズメントタワー(東京)**
『バトルガレッガ』が復活しました。大人気です。15/30連付きです。ほかにも必要な連射があったら教えてください。『ダライアス』も大人気。ケツにズ～ンとキます。
by TZW

●**グッデイ21(東京都)**
スコアラーの皆さまおつかれさまでした！がんばった結果が出てよかったです！最近店内に「!?」なものが増殖してますが……僕じゃぁないですよ～　by凡人店長

●**大久保アルファステーション(東京都)**
『頭文字D Ver.2』、『バトルギア3』を入荷しました。両ゲームとも1プレイ100円ですので、ぜひご来店ください。店内で、『頭文字D Ver.2』の全国タイムもご覧になれます。

●**アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計(東京都)**
ビデオゲームの大会をよく開催しております。ぜひ遊びにいらしてください。

●**ゲームコスモ町田店(東京都)**
来年、1Fに『麻雀格闘倶楽部オンライン対戦Ver.』を、そして、1月号が出るころに『頭文字D』の新作を入荷しますんでよろしく!!

●**ゲームスタジオキューブ(東京都)**
『ポップンミュージック9』入荷しました！ポップンファンのかたがた、ご来店お待ちしております♡

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
T.S氏・KST氏、そのほかの皆さま、お世話になってます。『KOF2002』、『バーチャストライカー2002』に加え『パカパカパッション』シリーズも好評です。ちまたで人気の『テクニクビート』も入荷予定で、クリスマスイベントも発動します。ぜひご来店ください。

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (日向 玄乃丈)	1,832,509,540	AINE	ALL @ 24903 クラスS
2	バーチャファイター4 エボリューション	3'34"68	クロノス	ALL サラ
3	バーチャファイター4 エボリューション	4'47"40	ガリレオ	ALL ジャッキー
4	バーチャファイター4 エボリューション	4'34"90	CLocK WorK Orange	ALL レイ・フェイ
5	バーチャファイター4 エボリューション	4'41"30	パパイヤ	ALL ベネッサ

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キルティギア イグゼクス (ディズィー)	4,337,100	店員FJI	
2	テクニクビート (ノイズィーイルミネント)	481,150	はずかしいので書けません	だって隠しでてないもの
3	レイフォース (連付)	9,373,600	KTZ	ALL
4	パカパカパッション2	2,852,400	RAK@ 全然ダメですね	シルバー 82-83-88
5	パカパカパッション2	1,614,100	RAK@ 2はダメぽ	ダブル穴うめ

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	どきどきアイドルスターシーカー (どきどきアイドルモード)	14,791,020	ERO@萌たんとの毎晩の愛♡の営みの結果	ALL ノーミス (限界?) 2 5,35) 3-5,55-5)
★	どきどきアイドルスターシーカー スターシーカーモード)	28,163,770	ERO@娘　子がうまれ、幸せな結婚生活♡	ALL ノーミス (終了?) 理論値まで5000点
★	斑鳩 (イージー)	30,904,870	GFA-GA2-ISO (大雑把タン)	ALL 運rj一切れ五体大雑把でコメン
★	アルゴスの戦士	11,840,200	NRX-044 (具沢山弁解カレー)	ALL ほんとは1200万いってた!
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,208,769,080	ポンコツー♡	ALL L強化

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプB)	337,151,070	B.M-T.Y !	2-5 EX強化 MAXHit1609
2	首領蜂 (タイプC)	13,818,130	RYO-AMK	2-4 71HIT
3	蒼穹紅蓮隊	33,544,984	そろそろ6倍やるか…ORI-AKA	ALL 鵬牙 B×4
4	アームドポリス バトライダー Ver.B	19,700,360	世界巫女さん杯開催希望係	カーペット 上級 ALL 予選1050万
5	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	11,663,570	レイクエンジェル	4号機 ALL ダイヤル連付 勲章初全繋がり

ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15　☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D (妙義左回り)	2'49"560	RRL-渋谷英毅	ALL 86使用 MT使用 TUNED
★	銃武者羅	82,058,520	CYR-WAR	ALL
3	怒首領蜂大往生 (タイプA)	267,030,090	3億も行けないカス	2-4 EX強化 ヌルすぎすぎ
4	斑鳩 (ノーマル)	26,175,260	期待の新人	5面
5	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,218,700	恥態のち●人	2-3

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D (碓氷右回り)	2'465"150	イッテヨシ@ チャラ男全壊	
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	667,000	なつべる	ALL 八神チーム
3	テクニクビート (ディープクリアー)	996,280	覇亜	ALL カート
4	ブラックドラゴン	2,465,150	射紳	ALL
5	ワンダー3 (チャリオット)	4,509,300	T.SUZUKI	ALL 残×5 連付

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D (八方ヶ原往路)	2'23"216	ニャマル	ALL MT
2	ソウルキャリバーⅡ (サバイバル)	26WIN	やったぜ 鈴木ちゃん！	
3	宇宙大作戦 チョコベーダー	122.2%	NST-私の身体能力でこれ以上は…KZR	ALL
4	怒首領蜂大往生 (タイプB)	247,914,030	OKAYAN	2-2 EX強化
5	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	422,066,540	OKAYAN	2-5 EX強化 タイプB

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	24,929,630	P.B.	1ミス ALL
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・連邦)	20,319	Y.O(要冷蔵)	ガンダム S ランク ALL
3	ファイナルスターフォース	1,622,200	NAO	連付 ALL
4	バブルボブル	9,999,990	FAL	パワーアップ オリジナル使用 4時間で達成
5	ポップンミュージック7 (ノーマル・チャレンジ合同)	398,570	カゴメ様命♡	ノーマル

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	1,343,017,250	SAK	タイプA
2	ソウルキャリバーⅡ (サバイバル)	22WINS	NSTまさやん リバース木戸クラッチ	シャンファ
3	頭文字D (碓氷右回り)	2'45"112	イッテヨシ@ チャラ男ですが何か?	Aタイプ ホイール雨宮
★	ゼロガンナー2 (アパッチ)	3,797,050	V.T-KAK ミサイル強化(爆)	残×0 気合いが足りん!!
5	ビューポイント	3,234,240	ぐわんげクリア出来ない IMU	残×2 幼虫×9 謎×1

夢空間 ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎026-682-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	618,300	HHH	ALL キムチャン、裏社
2	ビューポイント	1,948,590	K	ALL 連付
3	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	12,074,790	祝！1200万 F.M	1号機 ALL A決定 連付
4	テクニクビート (ノーマル)	774,740	園長	ALL カート
5	テクニクビート (アンリアルエネミー)	687,330	園長	ALL レイン

ガリバー青葉台店&柏ガリバー合同集計

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F　☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (玖珂 光太郎)	4,048,147,770	HTDM-KNEM-KKS	4ミス ビット ヘタして更新 2億落ち
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン DX(シングル・ジオン)	20,475	ライデン	初めてやったらこんな様でした NT A ALL
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(ボーカル)	3,747	SO-5	柏ガリバーのスコア
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(リズミック)	4,277	SO-5	柏ガリバーのスコア
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(テクノ)	4,219	SO-5	柏ガリバーのスコア

アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂Ⅱ (インターネットランキング)	8,159,060,680	SRA-はっしー	ALL 赤E ラスボス (約3億点落ち)
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	526,528,180	A.Fフジ	Bタイプ EX強化 5面 2316HIT 2-5
3	バーチャストライカー3	31	B.B.C	得点31 失点0 オランダ ALL
4	バーチャストライカー 2002	27	B.B.C	得点29 失点2 オランダ ALL
5	スーパーストリートファイターⅡX(エドモンド本田)	941,300	ANA-UME	ALL

ゲームボックスQ2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	33,218,470	T.F	ALL 残×8 ノーミス
2	ギガウイング2 (ラルゴ)	4京4910兆0101億 4659万8070	ASG-如月浪人-RIN	ALL 残×1 RF ボム×0
3	ファイナルファイト (コーディー)	2,819,340	H.KODA	ALL 残×0 連なし
4	地獄めぐり	1,213,000	NMT8.2i	ALL 残×2
5	サンダードラゴン	3,779,300	せこい龍 e-麻雀最高ですネ!	8面

マウスマットパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	699,800	A88	ALL 裏社・裏シェルミー・裏クリス
2	バーチャストライカー 2002	12	BOB	得点14 失点2 ALL ブラジル
3	怒首領蜂大往生 (タイプA)	236,646,120	T,S	2-1 MAX1881HIT EX強化
4	怒首領蜂大往生 (タイプB)	147,717,980	通りすがり	1-5 EX強化
5	パカパカパッション2	2,216,350	KST	%無しです！ゴメンナサイ

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～2　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城 (ふみこ・O・V)	5,379,328,790	裏G天王 二番の@ 縞ぱん同好会副会長	ALL 1ミス 予10 84 562秒
2	怒首領蜂大往生 (タイプA)	957,744,440	ウガー	2-5 ヒバチ 1周6.57億
★	頭文字D (妙義右回り)	2'49"630	ぎるはま隊長	AE86 完走 TUNED MT
★	宇宙大作戦 チョコベーダー	128.2%	HCM-池袋亜空間 鎌倉もうるくん	ALL F 19-13-14-04
5	燃えろ！ジャスティス学園	1,627,000	アブソリュート ケント	ALL

ゲー事典
■中野ロイヤル http://isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g■ゲームコスモ町田店 http://www.cyr.jp/cosmo.htm■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/main/■GAME's MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/

●**ゲームコンドル駒形本店(静岡県)**
寒さ厳しき折皆さまいかがお過ごしでしょうか。世の中は、確実にネットワーク化、オンライン化の方向ですが、当店もインフラを整備していきたいものです。年末年始もコンドルをよろしくお願い致します。
byスタッフ一同

●**アミューズメントパークNASA(長野県)**
『怒首領蜂ブラックレーベル』がいい感じです。緋蜂も拝めます。が、あれなら火蜂の方がマシです。どちらにも勝てませんが……。スコアはそろいました。ありがとう! by担当

●**ゲームBOXQ2(愛知県)**
当店では、『e麻雀.net』2台稼働中! せこい龍さんが当店の点数トップです。オカルティージョ二夫さんは、麻雀をルールから勉強中です。対局時にはよろしくお願いします。あと、通信NGを無くしてくださ い……(泣)。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『バトルギア3』入荷します。この号が出るころには稼働中なので、ぜひ皆さまの愛車を走らせにきてくださいね。ご来店をお待ち致しております。

●**ゲームカレッジ(愛知県)**
1月25日(土)PM7:00より、『ストⅢ3rdストライク』全国大会予選を開催します。最多催行人数は、32名までです。受付の詳細は、ホームページを見てね。

●**ゲームランドおにごっこ(三重県)**
スコアラー募集!! アツイ人も募集!! 寒さに負けずに、ぜひご足労を。

●**アババ天心橋店(大阪府)**
³T-WIZ氏、ISO氏、FCM氏、TAC氏、ご来店どうもありがとうございました。

●**アミューズメントスタジアム豊中(大阪府)**
店名からタイトーが無くなりました。今後ともよろしくお願いします。

●**ゲーマーズハウスガンマ(大阪府)**
WSM-MKZ氏、熊本よりご来店ありがとうございました。

●**ジャスコ川西店(兵庫県)**
今年も一年間、遊びに来てくださった皆さま、ハイスコア集計に協力してくださった皆さま、本っ当にありがとうございました。新年は3日より通常営業致します。皆さまのご来店、お待ちしております。

●**ミルカトル加納店(和歌山県)**
いよいよ今年も残すところ後わずかです。今年はネットを軸としたゲームでアーケードに新しい世界がもたらされました。来年はどんなゲームが登場するのか期待ですね。それでは、皆さん良いお年を♪

●**アミパラ2000(広島県)**
あけましておめでとうございます。本年もスタッフともども、アミパラ2000をよろしくお願いします。なお当店は、『スパⅡX』&『ソウルキャリバーⅡ』の闘劇開催店舗となっておりますので、ぜひご参加ください!!

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	753,245,050	OGU@ よゆうっす!(ウソ)	2-5 EX強化 タイプA
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(フィール)	5,135	HARU@ 来店記念	HS×3
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(NO.5)	6,761	YMG-C@ 来店記念part2	HS×3
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ボーカル)	7,683	ABB@ Dieちゃん	
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle(UG2)	8,066	ABB@レベル 50おめでとう	

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	33,490,330	おやじえ～す	ALL 残×8
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ボーカル)	7,719	HAGE	
3	ドラムマニア7thMIX	366,813,650	矢野@クエン酸サワー オレガシキオトル	J-POPコース Advance
4	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,101,000	YUKIタン ;(´Д`)ハァハァ	2-6
5	式神の城(ふみこ・O・V)	4,698,104,970	>矢野@酔っぱらい。 ↑誤字カコイイネ	

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	32,083,010	TF	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	577,200	AOI	ALL クーラ、バイス、キョウ
3	ギルティギア イグゼクス(チップ)	13,452,100	えろてこ(元スカ風)	M.O.Mモード
4	バーチャファイター4 エボリューション	2'58"80	さごー	カゲ
5	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(シングル・連邦)	16,050	赤い三等兵	地上・宇宙ともに ガンダム ALL

アミパラ2000
広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(2番装備)	1,807,700	YOH	2周目スタート
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	459,929,010	XRX-大魔王	2-5 EX強化
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ユーロビート)	7,242	GA	HI-3 EASY
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ボーカル)	7,525	GA	HI-3 EASY
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle(トランス)	6,839	GA	HI-3

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1-205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スカイソルジャー	6,501,740	コーヒー飲料	ALL 連付
★	鉄拳4(風間 仁)	1'13"21	MINA	ALL Ver.C 連同付
3	ギルティギア イグゼクス(チップ)	19,540,100	がんばった方ですよ?	ALL
4	VSスーパーマリオブラザーズ	2,542,900	ACH-MOMO	ALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ(P-38 ライトニング)	1,437,900	ACH-MOMO	2-1 連付

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(チーム・連邦)	16,375	Y.S	地上・宇宙ともに ガンダム
2	ギルティギア イグゼクス(チップ)	20,986,400	K.W	M.O.Mモード
3	ギルティギア イグゼクス(チップ)	6,711,200	K.W	ノーマルモード
4	三國戦紀 ～武将争覇～	107,222,000	SHT	ノーマルモード チョウセン
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	805,600	Y.S	K9999 ルーレット

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(フィール)	4,809	名無しさん	HS3
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ユーロビート)	6,486	LLLL	HS3
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(トランス)	6,095	LLLL	HS3
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle(NO.5)	5,744	LLLL	HS3
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle(UG2)	6,790	LLLL	HS3

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	561,664,660	REQ	2-4 EX強化
2	テトリスT・A PLUS(マスター)	7'35"50	CAA	ALL m ST 銀 SK金
3	テトリスT・A PLUS(マスター)	8'49"96	AMO	ALL ST銅 SK銀
★	エスプレイド(相模 祐介)	40,171,760	WSM-MKZ	残×6 円300 バリア60%
5	天地を喰らう	4,772,500	真性AMO	ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ユーロビート)	6,021	Yu-Rei	ダブル HS2
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(フィール)	4,982	2D?$	HS3 R
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	694,600	MTG	ALL K'、チャン、山崎
4	ソウルキャリバーⅡ(サバイバル)	17win	CHIHARU	3'39"93 シャンファ
5	頭文字D(秋名上り)	2'56"957	タクラ	FD3S

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅢ	841,290	XEVIUE	D-TYPE EASY 7機設定 2-7
2	グラディウスⅢ	1,176,410	XEVIUE	EDIT 工場出荷 設定 2-9
3	ティンクルスタースプライツ	11,620,200	グリフィンイクシオン(M取って死亡)	ALL グリフォン
4	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・カサンドラ)	2'38"50	KAEDE	スタンダード
5	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・シャンファ)	3'43"20	LUMIER	オルタナティブ

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(フィール)	5,063	ELL	
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ユーロビート)	7,058	ELL	
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(トランス)	6,683	ELL	
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle(UG2)	7,681	ELL	
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle(NO.5)	6,420	ELL	

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	697,900	今年のリベンジは 終了です KFI-FUJ	ALL
★	熱チュー!プロ野球 2002	2,743	SY	POWERS ワンゲームモード
3	トゥエルブスタッグ	10,317,240	X	ALL 連付
4	怒首領蜂大往生(タイプB)	440,816,890	SKY	2-5 EX強化
5	プロギアの嵐(ミリタント)	71,146,120	いじゅ	2-5

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア イグゼクス(紗夢)	43,094,400	FFX始めました。眠人	ALL 連同付 M.O.Mモード
★	ギルティギア イグゼクス(チップ)	41,846,800	南国のセガに 感謝!HAM	ALL 連同付 M.O.Mモード 10 人目終了 2400万
★	ストリートファイター EX2(シャロン)	3,352,200	火付盗賊改め方・腸流 長谷川平蔵	ALL 連同付 カイリ終了時 107万
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユリアン)	14,109,600	「セックスと嘘とビデオテープ」おとこ汁	ALL 連同付 P×4落ち ボール 終了時495万
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(春麗)	11,806,400	男女の位置が逆の駅弁って何事よ?おとこ汁	ALL 連同付 ボール終了時 645万

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	722,900	トヨカズ	ALL アテナ、クーラ、マリー
2	ティンクルスタースプライツ	3,632,572	Ⓜうさぎねこ	メヴィウス ALL MAX38Hits 160万スタート
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	112,614,780	ラスボス	2-1 EX強化
4	ギルティギア イグゼクス(スレイヤー)	9,871,500	1OIN	ALL M.O.Mモード
5	ギルティギア イグゼクス(ディズィー)	4,781,700	T.D久保田	ALL ノーマルモード

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(???)	5,240,865,840	9wp-GA2-ISO	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	677,100	ショウイチ	ALL クーラ、ウィップ、庵
★	鉄拳4(リン・シャオユウ)	1'54"30	ALZ-ROK	ALL 連同付
★	ライデンファイターズ(雷電Mk-Ⅱ)	53,395,660	ALZ-S.N	ALL 連付
★	ソニックウィングス(F-14)	1,710,200	AXIOM-鴨	ALL 1周 83.4万 連付

ゲー事典
■GAME IN ナミキ http://www.geocities.co.jp/Playtown-Part/1943/■アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/■ゲームストリート ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/

●**ゲームスポットハロウィン(島根県)**
ものすごい勢いでスコアラー募集中です。

●**ビッグプレイランド(愛媛県)**
スコアラーが、FFやリネー○ュヒッキーになってしまってスコアがそろいません。載りたい人は、今がチャンス!

●**えの木(高知県)**
『怒首領蜂大往生』2台(白と白黒同居バージョン)がまったく空きません。まさか中高生にここまで人気があるとは……。あと、『GGXX』は市内で活躍中の有名プレイヤーたちが、対戦しに来てくれるようになりました。

●**モンキーハウス本館(福岡県)**
新入りのバイト(みかみ)は、かなり凶悪です。DUO君のように。　by常連一同

●**友遊ランド(福岡県)**
新店オープンしました。『バトルギア3』や『ポップン9』などいろいろ新作に力を入れて入荷させました。皆さんよろしく♪……と書いてる今はまだですが(笑)。
byラグナ漬けJAMA

●**プレイ・ハウス ビデオ・ゲーム アスカ(佐賀県)**
『バーチャファイター4 エボリューション』ハイスコア募集中。ネット接続12月予定!

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
闘劇に負けない!! スポットゲーム大会!! 1月もあります!! 熱き参加者!! 募集中であります!! 隊長!! byホリス(万華鏡より)

●**プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
今年もあと少しで終わりです。1年間いろいろなゲームで遊んでいただきありがとうございます。来年も当店で遊んでいってください。あと、スコアラーさん来年も一つお願いします。

●**ジョイBOX(沖縄県)**
ハイスコア集計を始めました。今さらですがお客さま各位、よろしくお願い致します。

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ユーロビート)	6,964	XJA	
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ボーカル)	7,348	XJA	
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(トランス)	6,665	XJA	
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle(NO.5)	6,504	XJA	
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle(UG2)	7,684	XJA	

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	102,449,650	S.O	2-1 EX強化
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	645,000	YUU	
3	ギルティギア イグゼクス(チップ)	17,065,300	K.Y	M.O.Mモード
4	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(チーム・連邦)	38,967	アイの星&ミナギ	ALL ガンダム×2
5	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(チーム・ジオン)	36,217	ジーン&ミナギ	ALL シャアゲルググ×2

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	670,500	Mr-YAS	ALL
2	鉄拳4(クマ)	2'44"91	Mr-S.A	ALL
3	式神の城(結城 小夜)	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
4	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	1,480,855	Mr-T.E	ALL

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	496,391,160	S.N	2-3
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	95,253,920	G.M.C..Z.	ALL 残×0
★	ストリートファイターZERO3アッパー(Tホーク)	5,706,600	カス	ALL 連付
4	ストリートファイターZERO3(さくら)	6,444,500	K.Y	ALL 連同付
5	逆鱗弾	1,930,700	救いようがない	ALL B

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4エボリューション	3'08"86	CREA	ジャッキー
2	鉄拳4(風間 仁)	2'58"36	W.T	
3	バーチャストライカー2002	14	K.U	+15,-1 イングランド
4	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・タリム)	1'53"86	PELA	
5	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・ラファエル)	2'43"40	BUSY	

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイエットGoGo	2,916,500	AIR まごころを、君にさん	ALL 4機設定 イージーレベル設定
2	バトルサーキット(エイリアングリーン)	6,342,000	FBI	ALL
3	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・ラファエル)	2'24"33	何故絶版?再販熱望!ブラッドベリ刺青の男	ALL スタンダード
4	バーチャファイター4エボリューション	3'00"45	BLUE.BERRY	ALL パイ
5	ぷよぷよ通	296,145	夏への扉 by T.S先生	ALL イージー設定 391BLOCK

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリアリビジョン	189,535,400	VAL	ALL 残×1 LV422
2	Gダライアス(オミクロン)	54,707,180	捕鯨隊3号	ALL 連付
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	170,930,730	まちゃや	1-5
4	バーチャファイター4エボリューション	2'22"95	店員さん	ALL 影
5	バーチャファイター4エボリューション	2'45"86	NineStates かすてら～ぅ	ALL ゴウ

ジョイBOX
沖縄県那覇市首里儀保町3-16　☎098-886-9429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,270,080	芹(セリ)	
2	ガンバード2(タビア)	1,962,500	doro	2-5 連付
3	ソウルキャリバーⅡ(サバイバル)	21WINS	メアリー	ナイトメア
4	マイティ・パン(パニック)	554,400	スー	
5	パカパカパッション	1,085,430	芹(セリ)	片手プレイ

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計
熊本県熊本市黒髪5-4-62　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	1,052,237,000	お茶まにあKMT	ALL 強化 1周 53億 残×1 MAX 1794HIT タイプB
2	スプレイド(相模 祐介)	39,687,670	WSM-MKZ	ALL 残5/6 円350 パ100%
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	14,987,820	WSM-KMT	4号機 ALL 鳥276万 5面1056万
4	バトルガレッガ(ガイン)	14,964,010	WSM-どんぐりす	ALL 鳥280万
5	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	9,761,580	感感俺俺	2号機 ALL 鳥110万

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1　☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D(碓氷左回り)	2'49"027	リョウ	FD3S MT
2	頭文字D(秋名上り)	2'57"961	キタサン	FD3S MT
3	頭文字D(八方ヶ原往路)	2'31"181	キタサン	FD3S MT
4	頭文字D(八方ヶ原復路)	2'29"454	キタサン	FD3S MT
5	頭文字D(全コース走破)	8'00"494	キタサン	FD3S MT

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記してください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典
■モンキーハウス本館　http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■遊道楽箱崎店　http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html■友遊ランド　http://homepage2.nifty.com/youyouland/
■ゲームプラザショールーム　http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/frame.htm■プレイシティ中央町店　http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

7th chapter. 最終スコア一覧表その2

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

部門数過多？の時代

左の1995年の最終スコア表を見て、当時を知らないみなさんは少なからず驚いたのではないだろうか。

次々と新作がリリースされていたこの時代は、今ではとても考えられないほどキャラ別集計の数と、一カ月当たりのトップ数が多かったのだ。

ただし、当時は格闘ゲームの☆獲得に熱を入れていたスコア集計店も多く、それ専門のスコアラーも、今からは考えられないほど多かったため、名門集計店同士の意地と☆獲得数をかけた熱い戦いが毎月繰り広げられていたのも大きな特徴といえるだろう。

多発した集計打ち切り

1995年〜1996年は集計ルールが、現在の形に落ち着くまでの、さまざまな試行錯誤が行なわれ、若干混乱が生じた時期でもある。その代表例が前号の同コーナーに掲載した『バトルガレッガ』のルールだろう。「ノーマルキャラは合同、魔法キャラをキャラ別」というデフォルトキャラを1部門で、隠しキャラである『魔法大作戦』キャラをキャラ別集計するという、ほかに例が無いルールで現在も集計が行なわれているのだ。

このほかにも『マーヴルスーパーヒーローズ』をはじめとして、基板のバージョン差を理由にした集計打ち切りタイトルが多く見られるのも、大きな特徴の一つだ。

これは基板の出荷時期などにより、ゲーム内容にわずかな違いが見られると即座に集計が打ち切られたというもの。現在では両バージョン合同で集計が続行されることが多いが、恐ろしいことに当時はそういった集計打ち切りが決して珍しいことではなかったのだ。

気に入ったゲームでハイスコアを狙い、納得できるスコアを出していたとしても、遠く離れた土地でそのゲームのバージョン違いがあると集計が打ち切られ、それまでの努力が水泡に帰すのだ。ハイスコアを狙っていて、これほどむなしさを感じる瞬間もなかなか無いだろう。当時この悲劇を経験したプレイヤーの数は決して少なくはないはずだ。

レバーなどの改造に関して規制をしていないゲーム

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
バーチャファイター2	結城　晶	55"39	キャラ別で集計
	ジャッキー・ブライアント	1'07"43	
	サラ・ブライアント	1'01"61	
	ラウ・チェン	54"05	
	パイ・チェン	1'02"72	
	ウルフ・ホークフィールド	1'20"85	
	ジェフリー・マクワイルド	1'20"83	
	影丸	51"44	
	舜帝	1'35"36	
	リオン・ラファール	1'15"46	
エースドライバー	初級	2'53"36	部門別で集計
	中級	2'45"76	
	上級	3'40"11	
ドリフトアウト'94		9'10"50	
スーパーイーグルショット		-17	
ハットトリックヒーロー'95		58	
ブレイジングトルネード		517,100	
X-MEN		集計打ち切り	ALLクリア統一（複数Verにより）
パズルボブル		62,323,720	
鉄拳	三島一八	1'39"25	キャラ別で集計
	ポール・フェニックス	1'22"75	
	ニーナ・ウィリアムズ	1'13"83	
	マーシャル・ロウ	1'58"13	
	キング	1'24"78	
	ジャック	1'35"91	
	ミシェール・チャン	2'04"18	
	吉光	2'16"59	
ダンクドリーム		150	
クイズドレミファグランプリ		3,673	
早押しクイズ熱闘生放送！		3,673	
早押し将棋五月陣戦2		129,400	
ギャラクシーファイト	ロルフ	2,176,000	キャラ別で集計
	カズマ	2,282,400	
	ジュリ	2,394,700	
	ムサファー	1,760,500	
	ゴールデンドーン	2,196,400	
	アルバン	2,103,500	
	ルーミ	2,224,200	
	ギュンターブルス	1,823,600	
ウルトラ警備隊			永久パターン発覚により打ち切り
クイズ殿様の野望2		4,547,820	
サッカースーパースターズ		集計打ち切り	ALLクリア統一
ぱにっくボンバー		99,999	カンストにより打ち切り
連珠貴族		2,662,400	
サイバーコマンド		1'01"13	
マッハブレイカーズ	マキシマムスピード	7"60	部門別で集計
	アイスクラッシャー	35	
	ハイパーグライダー	718m87	
	モンスタードラッグ	215m99	
	ビーストホール	13,011	
	ボムズアウェイ	7171m7	
	フューチャー	77,700	
	スーパースタント	47	
	ディープダイバー	753m7	
	ラビットジャンプ	12"24	
	ブロックバスター	6 48	
	グランドスパイク	318m05	
	エキシビジョンマッチ	5.15	
ダブルドラゴン		1,940,900	
ゴールデンアックス・ザ・デュエル		933,200	
アウトフォクシーズ		14,000,000	限界点達成により打ち切り

RULES 最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈2002年12月15日から集計を開始しているゲーム〉

●**ビートマニアIIDX 8th style**……エキスパートコースのシングルプレイ【フィール、ユーロビート、ボーカル、トランス、NO'5、UG2】の6部門に【ナイト、パーティー、V.A.】を加えた9部門で集計します。

●**怒首領蜂大往生 ブラックレーベル**……12月15日締め切りはキャラ別集計を行なわず1部門で集計します。1月19日締め切りから【タイプA、タイプB】の2部門で集計します。

●**ワールドコンバット**……【1Pプレイ】のスコアで集計。

●宇宙大作戦チョコベーダー コンタクティー……【1Pハイスコア】で集計します。

■部門別集計をせず1部門で集計するタイトル。

●**ドラムマニア7thMIX パワーアップVer.**……【スタンダード】の1部門で集計します。選曲、コマンド、カードの使用などは問いません。

●**ギターフリークス8thMIX パワーアップVer.**……【スタンダード】の1部門で集計します。選曲、コマンド、カードの使用などは問いません。

〈既存ゲームの最新ルール〉

●**バーチャストライカー2002**……得失点差で集計しています。

●ザ・キング・オブ・ファイターズ2002……部門別無しの1部門で集計しています。使用キャラクターの制限はありません。

●**ソウルサーファー**……部門別無しの1部門で集計しています。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
レイヴレーサー	初級	1'43"693	部門別で集計
	中級	1'49"702	
	上級	2'25"041	
	最上級	1'33"597	
ザ・キング・オブ・ファイターズ95		673,680	
スーパスラムズ		170	
ススメ！マイルスマイル		4,040,440	
アルペンレーサー2	上級	1'36"952	
ストリートファイターZERO	ソドム	3,316,700	キャラ別で集計
	アドン	3,622,600	
	ガイ	3,567,300	
	ケン	4,244,500	
	ゴウキ	3,471,900	
	サガット	3,048,100	
	ダン	2,702,200	
	ナッシュ	3,136,000	
	バーディ	2,483,800	
	ベガ	3,261,700	
	リュウ	4,332,200	
	ローズ	4,872,400	
	春麗	3,392,200	
天外魔境真伝		30,032,600	全キャラ合同で集計
PANG！3	パニック	10,000,000+α	部門別で集計、パニックモードは集計打ち切り
	ノーマル	9,408,400	
	ゲキムズ	4,238,700	
マジカルドロップ		99,998	カンストのため打ち切り
パズルボブル2		501,955,860	
あっかんべーだー		1,181,060	
パルスター		6,694,510	
インディ500	インディ500	2'27"343	部門別で集計
	ハイランドレースウェイ	2'24"734	
	ベイサイドストリート	2'56"239	
豪血寺一族外伝最強伝説		4,069,400	
ドラグーンマイト	シングル	2,104,000	
	チーム	1,243,000	
上海 万里の長城	クラッシック上海	608,100	部門別で集計
	北京	877,210	
	グレートウォール	566,910	
そこぬけ対戦ゲーム		14,598	
森口博子のクイズでヒューヒュー		540,000	
ステークスウイナー		13億7040万円	
ソニックウイングス3	コウフル&リヴァー N.ホワイト鬱	3,437,500	キャラ別で集計
	チャイカ&ブーシカ	3,496,000	
	ブレイザース	3,693,900	
	真尾まお	5,477,200	
	ホワイティ	3,576,800	
	ブラスター・キートン	3,888,600	
	緋炎	3,937,300	
	マーカム	4,000,100	
	アレックス	3,653,700	
	エレン&シンシア	3,383,400	
湾岸戦争	初級	8,233,600	部門別で集計
	中級	11,998,700	
	上級	18,723,300	
ロックマン・ザ・パワーバトル		9,999,900	カンストのため打ち切り
超人学園ゴウカイザー		1,294,300	
デンジャラスカーブズ	上級	4'07"37	
サムライスピリッツ斬紅朗無双剣		集計打ち切り	ALLクリア統一
マーヴルスーパーヒーローズ		集計打ち切り	複数Ver.により打ち切り
ナムコクラッシックコレクションVol.1	ギャラガ（アレンジ）	1,408,690	部門別で集計
	ゼビウス（アレンジ）	6,788,930	
	マッピー（アレンジ）	3,808,740	
	ギャラガ（オリジナル）	564,670	
	スーパゼビウス（オリジナル）	1,525,460	
	ゼビウス（オリジナル）	1,443,390	
	マッピー（オリジナル）	477,590	
鉄拳2バージョンB	キング	1'11"35	キャラ別集計
	ジャック-2	56"50	
	ジュン	1'27"08	
	ニーナ	59"51	
	ヘイハチ	1'08"71	
	ポール	1'02"86	
	ミシェール	1'26"10	
	ヨシミツ	1'11"05	
	レイ	1'17"21	
	ロウ	1'06"71	
戦球	対戦モード	5,808,030	部門別で集計、腕前判定モードは集計打ち切り
	腕前判定モード	10,000,000+α	
将棋の達人		49手	最短手で集計
銃弾嵐		2,395,060	
ダンクドリーム'95		161	
バーチャコップ2		979,402	
ぷるるん		5,187,300	
クイズドレミファグランプリ2		4,344	

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ヴァンパイアハンター	デミトリ	2,403,700	キャラ別で集計、レイレイのみ永久パターンにより打ち切り
	ガロン	3,190,500	
	ザベル	2,071,700	
	モリガン	2,809,100	
	ビクトル	6,940,100	
	アナカリス	1,966,900	
	ビシャモン	2,400,900	
	フェリシア	2,900,200	
	オルバス	2,480,700	
	サスカッチ	2,253,400	
	ドノヴァン	2,553,400	
	レイレイ	集計打ち切り	
	フォボス	2,470,500	
	パイロン	2,147,100	
セガラリー・チャンピオンシップ	初級	2'42"08	部門別で集計
	中級	2'26"15	
	上級	2'11"12	
	チャンピオンシップ	3'14"37	
クイズ・キング・オブ・ファイターズ		2,604,300	
P-47 ACES	サンダーボルト	5,063,820	キャラ別で集計
	ソードフィッシュ	4,398,110	
	ブラックウイドウ	5,044,590	
	スピットファイア	4,946,880	
エレベーターアクションリターンズ		999,999	カンストにより打ち切り
餓狼伝説3		2,260,900	
美少女戦士セーラームーン		2,093,800	
脳力向上委員会		685,200	
クイズシアター		123,500	
水滸演武		3,265,600	
ツインビーヤッホー	プラクティス	9,034,300	部門別で集計、ノーマル、スペシャルは永久パターン発覚により集計打ち切り
	ノーマル	集計打ち切り	
	スペシャル	集計打ち切り	
首領蜂	タイプA	59,784,370	キャラ別で集計
	タイプB	59,936,010	
	タイプC	53,790,710	
ばくばくアニマル		集計打ち切り	ALLクリア統一
サイバーボッツ		1,332,500	
風雲黙示録		1,030,100	
エアーコンバット22		975,279	
エクストリームダウンヒル		58"966	
ワールドヒーローズパーフェクト	チビキャラ	73,341,100	チビキャラは全キャラ合同で集計 ノーマルキャラはキャラ別で集計
	エリック	17,394,100	
	Jカーン	17,760,700	
	Cキッド	17,021,600	
	ゴクウ	14,717,100	
	ジャック	16,625,200	
	ジャンヌ	16,857,600	
	シュラ	16,362,700	
	ディオ	17,489,500	
	ドラゴン	14,651,700	
	ハンゾウ	16,331,200	
	フウマ	16,923,700	
	ブロッケン	17,017,700	
	Jマキシマム	16,242,000	
	マッスルパワー	15,786,000	
	マッドマン	14,940,700	
	ラスプーチン	16,218,000	
	リョウコ	19,314,800	
	リョフ	15,704,400	
ストライカーズ1945	ムスタング	2,308,600	キャラ別で集計
	ライトニング	2,335,000	
	スピットファイア	2,222,700	
	メッサーシュミット	2,315,400	
	零式	2,269,300	
	震電	2,324,400	
パイパーフェイズ1		11,638,090	
クールライダーズ		3'08"70	
登龍門		1,261,120	
首都高レッドゾーン		3'25"28	
バーチャストライカー		集計打ち切り	ALLクリア統一
ストリートファイター・ザ・ムービー		集計打ち切り	ALLクリア統一
ジャッキーチェン		集計打ち切り	ALLクリア統一
鉄拳2	ロウ	1'04"31	キャラ別で集計
	キング	1'19"58	
	ジャック-2	1'16"35	
	ジュン	59"51	
	ニーナ	1'15"91	
	ポール	1'09"31	
	ミシェール	1'30"51	
	レイ	1'15"56	
	ヨシミツ	1'14"25	
	ヘイハチ	1'14"58	
サイバーサイクルズ	初級	1'51"709	部門別で集計
	上級	3'25"843	

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア4月号掲載）は
2003年
1月19日(日)
までに出されたスコアで、
2003年1月22日(水)
当日消印まで有効です。

アルカディア 読者プレゼント

セガ様ご提供

H MEGUMIクオカード&2003年卓上カレンダーセット 5名様



「メダルいっぱいキャンペーン(P160参照)」の開催を記念してセガアミューズメントのキャンペーンガールMEGUMIのオリジナルグッズをプレゼント!



チャット倶楽部大絶賛のジョイポリス。みんなも楽しんでくれ!

G 東京ジョイポリスフリーパスポート 5組10名様

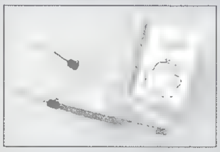


頭文字Dの携帯電話スタンドを3名様にプレゼント。
・携帯電話はプレゼントに含まれません

I 頭文字Dパケットシート携帯スタンド 3名様

ナムコ様ご提供

K オリジナルメモ帳+携帯電話ストラップ5名様



ストラップは和田どんとホリススムの2種類。どちらが当たるかは運次第。さて来年の運勢はどうかな?



いつでも楽しいイベントが満載のナンジャタウン。この楽しさをみんなに教えたい。さあ応募しようぜ!!

J ナンジャタウンパスポート 5組10名様

マーベラスエンターテイメント様ご提供



あの『KOF EX』の海外版! メッセージはもちろん英語! セリフは英語だとどんな感じなのか確かめよう。

O ゲームボーイアドバンスソフト THE KING OF FIGHTERS EX ~NEOBLOOD~ 海外版 1名様

サイトロン様ご提供



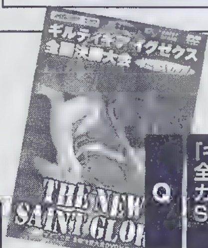
レジェンドシリーズ購入キャンペーンで、抽選でプレゼントされた激レア非売品。こちらを5名様にプレゼント!

N アーケードサウンド80's 5名様



KOF99~2002がトレーディングカードになったぞ! 君はすべてのカードを手に入れることができるかな?

R THE KING OF FIGHTERS トレーディングカード1BOX 3名様



先に開催された大会の試合を収録したDVDソフト。上級者のテクニックを盗んで、闘劇に向けて腕を磨け!

Q 『ギルティギア イグゼクス 全国決勝大会~サミーズカップ~THE NEW SAINT GLORY』 5名様

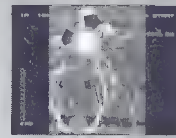
SEGA-AM2様ご提供



お手並み拝見2FINALにおいてトーナメント出場選手に配られたレアモノ。渋いですね~。

D バーチャファイター4 エボリューション Tシャツ(サイズはLのみ) 2名様

インフォグラムジャパン様ご提供



ゲームセンターで好評を博した「斑鳩」がゲームキューブに登場! ベストクラフィック賞に選ばれたその美しいグラフィックを家でも堪能してくれ!!

A ゲームキューブソフト『斑鳩(初回特典版)』 3名様

INFOGRAMES JAPAN 2003 / ©TREASURE 2001, 2003

スタージャムコーポレーション様ご提供

今月号のデジタル・ディスク・アーカイヴで紹介したA.S.H.のライブに3名様をご招待! ライブの詳細は189ページでチェックしよう!!

E A.S.H.ライブチケット 3名様

タイトー様ご提供



とうとう発売された『バトルギア3』。発売を記念してクリアファイルを10名様にプレゼントします。

B バトルギア3クリアファイル 10名様

バンプレスト様ご提供

カプコンキャラクターとおじゃ魔女のプライズセットをプレゼント! 詳しいセット内容はP158からのプライズワンダーランドを参照!!

F バンプレストプライズセット 3名様

ヒットメーカー様ご提供



ハイテクランドセガ渋谷のバーチャロン専門フロア「タンジェリンスパー」グランドオープンを記念して作られた非売品ポスターだ!

C タンジェリンスパー開店記念オリジナルポスター 5名様

コナミミュージック様ご提供



natural bearライブの際、くまのきよみさんが着ていたTシャツに、彼女のサインを入れた激レアアイテム。もしくはnatural bearの直筆サイン色紙をプレゼント。太っ腹!!

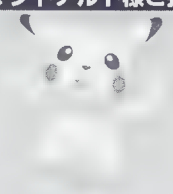
M natural bearグッズ 4名様(Tシャツ、サイン色紙どちらか一つ)

エンターブレイン提供

セリエAに在籍する選手のサインをもらえるという、無茶を感じるほどのプレゼント。君ならどの選手のサインを貰う?

P WCCF選手カードにサインを貰える権利 1名様

マクドナルド様ご提供



2002年12月28日から2003年1月16日までに、日本全国のマクドナルド(一部除く)で『ポケットモンスター』の、オリジナルハードトイが手に入るキャンペーンが開かれるぞ。今回はマクドナルド様のご厚意でおへんじピカチュウをプレゼント!

※キャンペーンに関するお問い合わせはこちら
0120-010-916
http://www.mcdonalds.co.jp

L ポケットモンスター ハードトイ おへんじピカチュウ 1名様

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon

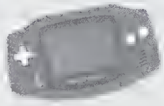
締切 2003年1月20日(月) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントの番号を書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1~2カ月かかることがありますのでご了承ください。

編集部提供

V ニンテンドーゲームキューブ 1名様

見えてきた『F-ZERO AC(仮)』!! 家でもやりたいのなら持っておくべき物、それがゲームキューブだ!

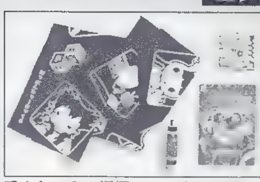




『KOF EX2』もコレが無ければ遊べませ~ん! 持ってない人は応募あるのみ!

U ゲームボーイアドバンス 4名様

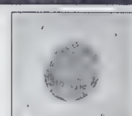
コナミマーケティング様ご提供



手ぬぐい、ミニ提灯、コースター、ステッカーの内、いずれか一つをプレゼント。!

T ポップンミュージックグッズ 合計60名様

S beatmaniaⅡDX 5th styleグッズ 5名様



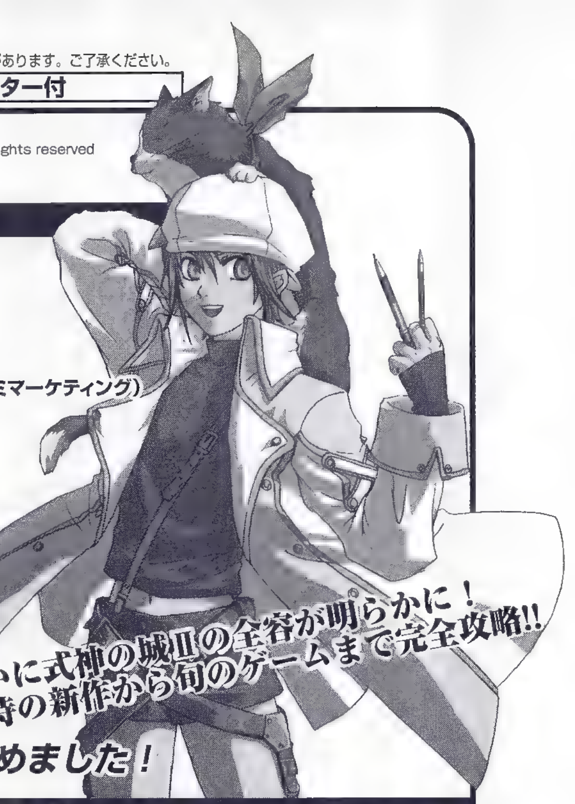
セリカとエリカが描かれたプレートを5名様にプレゼント。実はレアグッズなだけに、この機会を逃すともう手に入らないかも!?

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付



イラスト：式神の城Ⅱ

新作

式神の城Ⅱ（アルファ・システム/タイトー）

ポップンミュージック9（コナミ/コナミマーケティング）

ボーダーダウン（グレフ）

新・豪血寺一族（仮）（ノイズファクトリー/プレイモア）

F-ZERO AC（仮）（アミューズメントヴィジョン/セガ　監修：任天堂）

タイムクライシスⅢ（ナムコ）

ダンスダンスレボリューション エクストリーム（コナミ/コナミマーケティング）

ドッグステーション・デラックス イヌターネットはじめました！（コナミ/コナミマーケティング）

ついに式神の城Ⅱの全容が明らかに！
期待の新作から旬のゲームまで完全攻略!!

攻略　バーチャファイター4 エボリューション Ver.B（セガ-AM2/セガ）／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002（イオリス/プレイモア/サンアミューズメント）／ケツイ 絆地獄たち（ケイブ/AMI）／あずまんが大王パズルボブル（モス/タイトー）／バトルギア3（タイトー）／頭文字D アーケードステージ Ver.2（セガ・ロッソ/セガ）／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2（ヒットメーカー/セガ）／ワールドコンバット（コナミ/コナミマーケティング）／ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル（アークシステムワークス/サミー）／beatmaniaⅡDX 8th style（コナミ/コナミマーケティング）ほか

次号3月号 No.34は
1月30日(木)発売
予価650円

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■ソウルキャリバーⅡ「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

●特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、はがきサイズからA4までの大きさに収めて下さい。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくはがきに合わせてください。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip）を使用してください。自己解凍型はなるべく避けてください。
・3Mを超えるは、郵送で送ってください。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いた「テキストファイル」を添付してください。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにしてください。

すべてのあて先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。3月号（No.34　1月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

4月号（NO.35　2/30発売号）投稿締め切りは……
1月20日(月)必着

5月号（NO.36　3/30発売号）への投稿締め切りは……
2月19日(水)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「第三回アルカディア大賞を終えて」

●さてアルカディア大賞の結果が出たわけだが、話題性や品質など申し分のない作品が選ばれたといえる。ただ年々リリースゲーム数は減り、話題製品も大型筐体モノが中心となり、基板モノの数がことさら少なくなってきている。大賞を選出する行為を通じて、こうした状況にも問題を投げ掛けたいものである。(猿渡)

●今年の一番大きな貯金箱は「WCCF」でした。来年はどんな開けられない貯金箱(ToT)が登場してくるのか、今から楽しみです。仕事柄タダで新作を遊べる機会は多いけど、10年経た今でも、どうにも肌に馴染まない。どんな微妙なタイトルでも、ゲーセンで金を入れて遊ばないとしっくりこないんだよね。(霜田)

●今年もやってきました「アルカディア大賞」！　2月号でいうことではないけれども、アルカディア大賞の声を聞くと、年の瀬を感じるようになってきたり。今年の大賞には、だれもが理屈では首を縦に振るでしょうけれども、小さいお店は複雑な気持ちでしょうね。基板ものの受賞は「斑鳩」のみ。(杉田)

●大賞は、皆が納得いくものだったんじゃないでしょうか。あと一番印象に残ったのは、「好きなメーカー賞」のディフェンディングチャンピオンが、今回その座を降りたことですね。あ、私の「今年一番お世話になったで賞」は「パニクルパネクル」と「ソウルキャリバーII」でした。またナムコものですなぁ。(マッスル北嶋)

●閉塞感漂うアーケード業界に、新風を巻き起こした「WCCF」は見事の一言。コレクタブルが直結したスタイルも個人的に好感。「VF4」と「WCCF」は今後さまざまなゲームに影響を与えるハズ。てか、NBA版「WCCF」が出ないかな、と期待してみたり。(HAKEEM、夢をありがとう!!のイタキョー◆サバイブ)

●見事アルカディア大賞第1位に輝いた「WCCF」も、開発中は社内の一部で「斬新過ぎて受け入れられないかも……」なんて不安の声が出ていたそうです。しかし、フタを開けてみれば、近年まれに見る大ヒット。大賞第1位、本当におめでとうございます。(EVOばっかやっててすんません　マジン)

●「麻雀格闘倶楽部」の盛況っぷりを見ると、アル大2位も納得。場所によっては学生がメリメリやってたりして、不思議な気持ちになります。メンツを集めたり、雀荘に行ったりしなくても、気軽に麻雀が楽しめる……いい時代ですね。アーケード業界だけでなく、麻雀業界にも相当な影響を与えたのでは!?(河野)

●今回のアルカディア大賞で気になったコトは、ノミネート作品数に2D格闘ゲームが少なくなったこと。「GGXX」もかなり面白いけど、年に2タイトルくらいやり込める2D格闘が出てほしいですな。やはり大御所カプコンさんの2Dがやりたいと思った一年でした。来年に期待！(あずボブはヘッドホン必携で　&ぅ)

●今年はホント、「WCCF」に財政を圧迫されました。ゲームもさることながら、トレーディングが楽しかったですね。カードをコンプリートしたらBチームを作ってお好み選手だけで編成するなど、楽しみが尽きない素晴らしい作品でした。まさか拙者のサッカー好きがここで役立つとはね。(監督レベルCなまこっぴち)

●今回もいろいろなアイデアや新技術を凝らした作品が数多く登場しました。こうしてアーケードゲームの進化を目の当たりにすることができるのがうれしいですね。次回のノミネート作品では、さらに我々をアッと言わせてくれる作品が登場してくれることを期待しています。(今冬は帰ります……正)

●受賞作品は、どれも丁寧に作り込まれていて、開発者の信念すら伝わってきました。私としては、年中お世話になっているIIDXがベストVGMということで、部内でもひっそりと喜びを噛み締めております。2003年も、ホントよろしくお願いします。(音ゲーは、たたいて踏んで、命がけ　あっくん)

●圧倒的な支持を集め、大賞を受賞した「WCCF」。先日「WCCF」の筐体を撮影に行ったのですが、平日の午後1時にもかかわらずもう並んでる状態。営業の合間に来たようなリーマンやカップルなど普段はゲーセンに通わない人たちがわんさか来てて、改めてその怪物っぷりにビックリしています。(スナブルタル)

●このところゲームは「プレイする」より「見る」派になってしまっていますが、そんな中でどのゲームも鮮やかで、派手で、そして奇抜なものがあってと楽しませてもらい、どれが大賞を取ってもおかしくないと感じました。来年はどんなモノが私たちを喜ばせてくれるのか、今からとても楽しみです。(吉井)

●今年のキャラ大賞は当然のごとく、鯖たんに決定！　会社のマイコン(死語)の壁紙も鯖たんにしているオイラとしては喜ばしい限りです。そのほか、個人的に今年のお世話になったキャラは「バトラ子」「カサンドラ」「メイたん」などなど。全くめでてえ日だ。大●屋で鯖定食食べて帰るか。(田口店長)

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹淼／鈴木宏昌／河野淳一／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／砂田秀幸／吉井卓／五藤俊次
■編集協力(五十音順)　アストロ／伊勢猫／HIL／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／かっちん／キャサ夫／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／K／京城／ケンちゃん／COSPA／小山祥之／C-LAN／Joe／庄司卓／するする／寺之字元帥／田渕健康／垂れ乳蔵竜／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／ハチ／ハメコ。／福田サクテル／仏のウルフ／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子(THINKS NEO)／山田由紀子(THINKS NEO)／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio(福島トオル)
■制作協力　藤原城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井神／閃屋／G=ヒコロウ／chiyoko／なりたゆみ／ボボしじみ／ムトウ／悠／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 2月号 [No.033]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.033

第4巻 第2号 通巻第33号　平成15年2月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-02

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は、208ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 2月号[No.33]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～66の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～66の番号の中から選んでください。

1 表紙：ポップンミュージック9
2 目次
3 式神の城II
4 アルカディア大賞
5 タイムクライシス3
6 ケツイ 絆地獄たち
7 ポップンミュージック9
8 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
9 頭文字D アーケードステージ Ver.2
10 バトルギア3
11 闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-
12 ブランニューアップデイツ
13 アルカディアデータベース
14 日本縦断 ゲームセンターマップ
15 魂を籠める者
16 ダンスダンスレボリューション エクストリーム
17 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII
18 ビートマニアIIDX 8th style
19 あずまんが大王パズルボブル
20 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
21 ワールドコンバット
22 バーチャストライカー2002
23 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
24 ワールドサッカーウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
25 ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイト カーニバル
26 モンスターゲートIII
27 バチャっ子 インフィニティ エボリューション
28 ダーツ始めてみよう物語
29 ジャンク新聞
30 闘劇座談会
31 アーケードゲーム ライブラリー
32 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
33 ルックバック！ アーケードゲーム
34 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
35 アーケーダー・ネオ
36 ハードウェアミュージアム
37 全国ゲーセンイベント準備会
38 ジョイスティックトゥルーパーズ
39 新春年賀状2003
40 ビート・レイジングIIDX
41 ポップンな関係
42 クイズ ケータイQモード ～MailもChatも恋しTel～
43 立体貴族 俺たちゃムッシュ3D
44 プライズワンダーランド
45 メダル「始めてみよう」物語
46 コスプレ・プレイスタイル
47 KOFッ子キングダム
48 GGXXアソシエイションXX
49 筐体百景
50 アルカディア フロンティアーズ
51 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
52 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
53 設定資料集
54 そんなんアリカ
55 ゲームメーカー・ナウ!!
56 デジタル・ディスク・アーカイヴ
57 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
58 猛者通信ぽペソ
59 アルカデ チャット倶楽部
60 パンドラキャラット改
61 アルカディアクーポン
62 ハイスコア全国集計
63 プレゼント
64 次号予告・募集記事
65 エディトリアルデパートメントガゼット
66 ポスター：バーチャストライカー2002

Q8.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円[送料]×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS 2002／ギルティギア イグゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／鉄拳4)も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ゲーム名		集計部門 （キャラ・コースなど）	
スコア （タイム）			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター	名前	
	電話	
住所		
スコアネーム （最大20文字）		

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　　　印

50円切手を
貼ってください

郵　便　は　が　き

154-8528

（受取人）
（株）エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.033

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　　名		歳	男・女	型

生年月日	19　　年　　月　　日	電話　　（　　）
住　　所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区	
E-メールアドレス		職業
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい　□いいえ	

「ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。」

ありがとうございました！

平成15年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻第2号 通巻第33号

雑誌11547-2 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547020655